スーパーストリートファイターⅣで盛り上がれ！

平成22年4月30日発行·発売(毎月1回30日発行·発売) 第11巻 第6号 通巻121号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2010
June
No.121
特別定価
980yen



特集1

祝·アーケード化!!!!
初心者から上級者まで！

読めば分かる［スーパーストリートファイターⅣ］

●新キャラ早覚え！ 動かし方がすぐ分かる
フローチャート付き新キャラクター解析

●上達のための意識改革を！
初心者必見！東大生「ときど」による"必勝理論"

●ウメハラ、ときど、キャベツ、リキ、伊予、志郎が吼える！
ストⅣトッププレイヤー・キャラクターインプレッション

●ファン必読の裏話が続出！
スパⅣプロデューサー・小野義徳インタビュー

●名物連載コーナーがパワーアップ！
ウメハラコラム出張版「SUPERウメハラコラム」

特集3

●闘劇'10 FINAL開催概要決定！
予選参加&観戦に役立つ
情報が盛りだくさん！

闘劇'10

全種目キャラクターランキング
5月の予選開催店舗リスト掲載!!

特集2

●待望の新バージョン登場！
新マップ詳細ほか追加・変更要素を徹底攻略!!
ボーダーブレイク Ver.1.5

●予想外のあのキャラが「KOF」初参戦！
KOF XIII 詳細続報

●「アカツキ」世界の新境地がここに
エヌアイン完全世界 最新情報

●群雄割拠の大激戦を制したのは!?
『三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔』
全国大会「覇業への道」決勝速報！


TAITO Type X²
SNK PLAYMORE
不知火舞、


参戦!
THE KING OF FIGHTERS XIII™
今夏、アーケードにて稼働予定!!
©SNK PLAYMORE ®「THE KING OF FIGHTERS」は㈱SNKプレイモアの登録商標です。©TAITO CORP. 2004
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp


PSP
PlayStation Portable
KOF
THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94~'98
Chapter of Orochi
"オロチ"の軌跡を、PSP® で今再び!!
歴史はここから始まった!
プロローグ&オロチ編の
5タイトルをPSP®に
一挙収録!!
2010年6月24日(木)発売予定 価格 5,040円(税込)
CERO B


PlayStation®2
限界を超えろ! 来るべき闘いのために。
THE KING OF FIGHTERS 2002
UNLIMITED MATCH™
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002 アンリミテッドマッチ 闘劇ver.
"アンリミテッドマッチ"がアーケード仕様となってPS2に帰ってきた! これさえあれば、「闘劇'10」対策もバッチリ!!
闘劇'10
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMENT
©2010 ENTERBRAIN,INC. All rights reserved.
◆闘劇'10とは◆
「闘劇」とは、対戦格闘ゲームの最高峰イベントで、今年で8回目を数える世界規模のゲーム大会。予選から決勝大会に至る戦いは、国内や世界各国のファンが集まる、まさに世界一決定戦です!
CERO B
FIRST STAGE
俺は常に己を超えて
進化し続けている…!
2010年6月24日(木)発売予定 価格 2,940円(税込)
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE


ANIPLEX
PERSONA MUSIC LIVE
2009
Velvetroom in Wel City Tokyo
伝説のライブ再び…
DVD
「PERSONA MUSIC LIVE 2009 -Velvetroom in Wel City Tokyo-」
2010.06.23 IN STORES
今夏ライブ開催決定!!
詳細は後日発表。
公式サイトをお見逃しなく!
平田志穂子
喜多修平
藤田真由美
Lotus Juice
目黒将司
(ATLUS)
川村ゆみ
2009年9月19日(土)に開催された
ライブイベントの模様を完全収録!
お馴染みの超豪華アーティストが一同に集結!
収録曲
全27曲収録予定
「Soul Phrase」「A Way of Life」
「Burn My Dread」「Pursuing My TrueSelf」
「全ての人の魂の戦い」ほか
完全生産限定版には豪華特典満載!!
◆ライブ音源CD ◆特製ケース仕様
◆さらに、今夏開催予定のライブ先行予約チケット応募券も封入!
[完全生産限定版]ANZB-3183～3184 ¥4,410(税込) [通常版]ANSB-3183 ¥3,990(税込)
同時リリース! CD
「PERSONA MUSIC LIVE BAND」 SVWC-7692 ¥3,045(税込)
2010.06.23 IN STORES
初回特典
◆スーパーピクチャーレーベル
◆特製ステッカー
◆今夏開催予定のライブ先行予約チケット応募券封入
大ヒットゲームサントラ「PERSONA」シリーズの中から厳選された名曲12曲を、赤坂ブリッツ(2008年)、ウェルシティ東京(2009年)のライブで観客を沸かせたオリジナルバンドにより生音にてレコーディング。
収録曲
「Burn My Dread」「キミの記憶」(PERSONA 3)
「Breakin'through」(PERSONA-trinity soul-)
ほか(全12曲収録予定)
http://www.aniplex.co.jp/persona-live/
©ATLUS CO.,LTD. 1996,2009
©ATLUS/ペルソナ～トリニティ・ソウル～製作委員会

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

CONTENTS —目次— ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

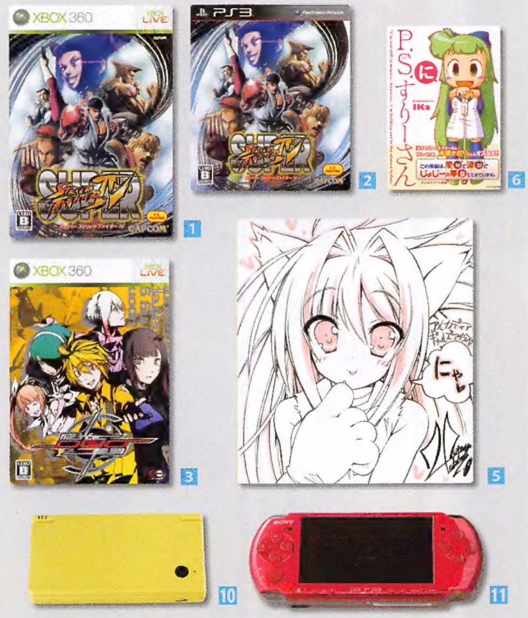


2010 JUNE No.121

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ
©CAPCOM U.S.A., INC.2010 ALL RIGHTS RESERVED.

※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



応募締切 2010年5月28日(金)当日消印有効

PRESENT —賞品—

1. Xbox360版『SUPER STREET FIGHTERⅣ』(CAPCOM提供) 1名
2. PS3版『SUPER STREET FIGHTERⅣ』(CAPCOM提供) 1名
3. Xbox 360版『旋光の輪舞DUO』通常版(グレフ提供) 1名
4. WCCFファミ通カップ特製オリジナルトップローダー(セガ提供) 5名
5. 高橋てつや先生直筆サイン入り色紙(編集部提供) 1名※詳細はP074をご参照ください。
6. Ika先生直筆サイン入りPS.すりーさん2巻(編集部提供) 2名※詳細はP092をご参照ください。
7. ふぁん散歩Ⅱローダー(スクウェア・エニックス提供) 5名
8. 東京ジョイポリス パスポート(セガ提供) 2枚セット2名
9. ナンジャタウン パスポート(ナムコ提供) 2枚セット2名
10. ニンテンドーDSi(編集部提供) 2名※色は選べません。
11. プレイステーション・ポータブル(編集部提供) 2名 ※色は選べません。
12. 特製図書カード(編集部提供) 10名※絵柄は時期によって変わります。

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。



Illustration: 今井 神

祝・アーケード版発表！

ついに発売された『スーパーストリートファイターⅣ』。アーケード版も発表され、注目が集まっている。ゲーセンが閉店してしまった後は、開店まで『スパⅣ』で遊ぼう!

SUPER STREET FIGHTERⅣ（スーパーストリートファイターⅣ）

■対応ハード	：プレイステーション3 / Xbox 360
■ジャンル	：対戦格闘
■発売日	：2010年4月28日（発売中）
■操作方法	：8方向キー＋パンチ・キック各3ボタン
■価格（税込）	：限定版 各5,990円／通常版 各4,990円
■CERO	：B（12才以上対象）

記事製作：ウメハラ、がーくん、カイゼルちくわ、KYO、ケンちゃん、ハメコ。、モリカワ、よるよる

製作協力：伊予、志郎、ときど、まじん、リキ
（50音順）



初心者から上級者まで！　読めば分かる

スーパーストリートファイターⅣ

INDEX



はじめる前に〜ゲーム画面の見方



画面各部の名称

1. 体力ゲージ
2. タイムカウンター
3. スーパーコンボゲージ（SCゲージ）
4. リベンジゲージ（Rゲージ）

※:（ ）内は本記事中での略称。

1 このゲージが0になるとそのラウンドは敗北になる。セービングアタック（中Ⓟ中Ⓚ同時押し）の出始めにはハイパーアーマーと呼ばれる相手の技を受け止められる状態が存在し、この時に受けたダメージは白く表示され、時間が経過するごとに徐々に回復していく。

2 このタイムが0になるとそのラウンドが終了となり、残り体力ゲージの多い方が勝利。

3 何らかの技を出す、当てる、受けるなどの動作で増加していくゲージ。SCゲージを使用する行動には、EX必殺技（25%消費）、EXセービング（50%消費）、スーパーコンボ（100%消費）がある。

4 ダメージを受けることで増加し、ゲージが一定値を超えると、一発逆転の可能性を秘めたウルトラコンボが使用できるようになる。

（※各システムの詳細はP024を参照）

本特集の表記について

●略称（全ページ共通）

上記の各種ゲージ以外でも、本記事中では以下の略称を使用する。

セービングアタック……セービング
レバーニュートラル……N
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ

●コンボの表記（P010-019、P020-023）

ターゲットコンボのつなぎは【 】で囲んで表記。コンボ中の記号は、それぞれ以下のことを意味する。

Ⓒ……キャンセルでのつなぎ
SC……スーパーキャンセルでのつなぎ
EX……EXセービングでのつなぎ

●技性能アイコン（P010-019）

キャラクター別攻略のページでは、そのキャラの重要な技に用途別にアイコンを付けている。アイコンの意味は以下参照。

飛……飛び道具。突……突進技。投……投げ技。空……対空技。特……特殊な用途や性能の技。

●フローチャートの見方（P010-019）

攻略フローチャートの矢印は、それぞれ次のような意味を持つ。赤矢印……ヒットした場合、青矢印……ガードされた場合、黒矢印……ヒット、ガードを問わない場合、緑矢印……空振りした場合。セルが赤くなっているものは、優先度の高い行動を意味する。

『ストリートファイターⅣ』全国大会優勝チームは【おこづかい2000円】

熱き闘いの全国大会!

2010年4月4日、場所は東京のベルサール秋葉原。ユーザー投票によって選ばれた2人によって組まれたドリームチーム、全国の地区予選を突破してきた10チーム、当日予選を突破した2チームの合計14チームによる『ストリートファイターⅣ』全国大会が開催された。激戦を制し、優勝を決めたのは【おこづかい2000円】（金デヴ・ももち・あーるえふ）。大盛況で終えた全国大会。表彰式を終えたとき、サプライズが起きたのである。



見事に優勝した【おこづかい2000円】のうれしそうな表情。



寒かったにもかかわらず、大勢の観客が訪れ、熱戦を目撃した。

声優によるトークショーも!!



そして大会終了後、突然発表された……

『スーパーストリートファイターⅣ』アーケード版決定!

次ページでは
小野プロデューサーの真意を
聞いたインタビューを掲載



SUPER STREET FIGHTER Ⅳ
アーケード化発表記念

スパⅣプロデューサー 小野義徳氏インタビュー!!

『スパⅣ』アーケード版の吉報を聞き付けた本誌スタッフが、プロデューサー小野義徳氏にインタビューを敢行。本作誕生までの経緯に隠された、より深い本作の魅力をお聞きしたぞ!

聞き手:カイゼルちくわ

『ストリートファイターⅣ』から続くステップアップの流れ

——それではまず最初に、今回の『スパⅣ』の開発に至るまでの経緯を伺いたいのですが。

小野プロデューサー(以下小野P) 昨年2月に『ストⅣ』のコンシューマー版(家庭用)を、その前の夏にアーケード版を出しているわけですけど、僕らはこれらに対して「同窓会」と称しています。その「同窓会」に対して「ストⅡ」のころのユーザーさんたちからの「出席」の返事というか、反響が予想以上に大きかったんですよ。となると僕ら開発チームとしましては、都合が付かなくて前回は出席できなかった人や、あの"先生"たちが来ないなら行かないよ!といったようなユーザーさんたちに対しても、もう一回席を設けたいな、とずっと思っていたんです。

——では、『ストⅣ』では「原点回帰」を一貫しておられましたが、今回の『スパⅣ』では一貫した開発テーマなどはあったのでしょうか?

小野P 『ストⅣ』のアーケード版とコンシューマー版で、多くの人に「同窓会」に来ていただいたという今、次の「入門編」を用意したいと考えました。もっと対戦することが楽しい、考えていくことが楽しいというところを、ネット対戦ならばアーケードでのアナログの対戦より敷居を低く感じてもらえて、積極的にプレイして対戦への抵抗を無くしてもらえるのではないか、と考えたんです。

——では、調整面についてお聞きします。こちらにも「入門編」というテーマは適用されているのでしょうか?

小野P こちらでも初級編である『ストⅣ』を楽しんでくださった皆さんに、そのまま入門編に入ってもらえるように、というのがテーマです。

たとえば、ちまたでは「サガット最強説」が出ていますが、スパⅣでも『ワロスコンボ(サガットが持つ強力なコンボで、キャラクターによっては体力の半分を奪う)』自体を無くしてはいないんですよ。

——前作のように、サガットが優位に……?

小野P コンボ自体は残りますが、それに対する答えは変わっているんです。ダメージや気絶値の調整がそれに当たりますね。前作でサガットを使っていた人は、コンボなどの「戦術」は変えなくてもいいんですが、「戦略」を変える必要が出てくると思います。主戦術の『ワロスコンボ』を2回決めても相手は倒れない、残り体力をどんな戦略で奪うか? と、考え方の変革が必要になるわけですね。

ただ、コンボなどの初級編で培った技術や戦術については、入門編の本作でもそのまま生かしていけるように、調整の方では気をつけています。

——システム面の調整でも、そうした入門編への流れは生かされているのでしょうか?

小野P システム面ですと、簡易入力(必殺技コマンドの入力が多少ズレていても技が出せる初心者向けシステム)はそのまま残しました。暴発しやすいと言われていますけど、そこは中級者から上級者へのステップだと思うんですよ。

——確かに、上級者になると暴発せずにきっちりと出せていますからね。

小野P これも初級から入門へ流れの一環です。格ゲーには続編になるにつれて、洗練されると同時に門が狭くなる流れがあると思いますが、『スパⅣ』は門の広さはそのままに、内部の階段の段数がやや多い、という状態にしたかったんですよ。

多くの人に「同窓会」に来ていただいたという今、次の「入門編」を用意したいと考えました。

キャラクターが体現する「入門」と『ストⅡ・Ⅱ』!?

——続いて新キャラクターについて。やはりユーザーが一番気になるのは2人の新キャラだと思いますので、彼らについてお話しください。

小野P ジュリに関しては、韓国系ということで特殊に見られるかもですが、言うなれば「『ストⅡ』以降の流れには居たタイプのキャラ」で、すぐに気持ちよく動かせるように調整しています。

動かすだけでも気持ちよさがあると思いますし、例えばアークシステムワークスさんの『ギルティギア』などといったゲームで格ゲーの世界に入ってきてくれた新世代のプレイヤーさんたちにも、手数の多さで楽しんでもらえるキャラだと思います。

——すると、少々『ストⅡ』らしさからは離れたキャラになるということでしょうか?

小野P いえ、『ストリートファイター』の世界にマッチしたものもちゃんと持つキャラクターになっています。古参のプレイヤーさんが15年来使って



非常に軽快、かつそう快感のあるキャラであるジュリ。最近の格ゲーから『スパⅣ』に入門するにはもってこいのキャラだ。

スパⅣ辞典 オイルレスリングが本作で採用されるまでには数百の格闘技の案が持ち寄られ、「ダチョウと暮らす男」などの謎の候補も多数あったとのこと。また、『Ⅲ』と『ZERO』のキャラとしては当初ロレントが有力視され、本作では高層ビルステージまで制作していたが、アドンが出ることとなりステージだけが残ってしまったらしい。ちなみに小野氏はレインボー・ミカを推したが、「バルログにも金網が無いのにリングを作れと?」と断られたとか……。

いるキャラから、ほかのキャラにもちょっと手を広げてみようかな、と思った時にも、使いやすい位置にいると思いますよ。

——なるほど、比較的スタンダードなキャラなのですね。では、もう1人のハカンなのですが……。

小野P　PVでは作為的にこのキャラクターの持つ「面白い部分」をクローズアップしましたが（笑）、一度冷静に「ストリートファイター」のキャラクターを見直していただきたいのです。『ストⅡ』稼働当初のダルシムがまさに今回のハカンの立場でした。

——まぁ、たしかにヨガーヨガーと言いながら手足を伸ばしてましたからねぇ……（笑）。

小野P　家庭用『ストⅣ』のときに加わった新キャラはすべて、オールマイティーなキャラなんですよ。「初級編」にはこのくらいのキャラでいいと。ダルシムのような強烈なキャラを入れれば入れるほど『ストⅡ』らしさが出るんですけど、15年以上ブランクを開けて「同窓会」を開くとして、『ストⅡ』だけでなく、同年代の『餓狼伝説』プレイヤーの皆さんなどにも来ていただくことを考えて、90年代のいいところを押さえておかないとダメだと思ったんです。

——そこで今回の「入門編」で満を持して登場したのが、ハカンなのですね。

小野P　僕らとしては、やっと出せた『ストⅣ』というより『ストⅡ・Ⅱ』のキャラですね（笑）。『ストⅡダッシュ』で初めて四天王を使えるようになった時のように、最初は操作感などが分からないと思いますが、あのころのように100円玉をブッ込み続けるような根性があれば（笑）、光るものがあると思います。『ストⅡ』時代の、じりじりと間合いを計る感覚が楽しんでいただけるはずです。

——ほかにも『ストⅢ』や『ストZERO』からの復活キャラも加わっていますが、こちらの選考基準はどういったものだったのでしょうか？

小野P　今回の場合は前作のキャラクター紹介が終わったあとに、「あのキャラは入ってないのか！」というご意見が山のように来ましたので、そういったご意見を真摯に受け止めました。その候補の中から先ほどお話しした『初級から入門への流れ』を保つには『ストⅢ』などの新たなルールを加えたくはなかったので、あくまで『ストⅣ』の舞台で活躍を……という基準で選ばせていただいたのが、今回の8キャラになります。



何より90年代の『ストⅡ』ファンの皆さんが、共感して残ってくれていることがうれしいですね。



このインタビューの二日後、全国大会でこの吉報を発表する小野プロデューサーの姿（中央右端）。今後もこの全国大会のように、家庭用では「トーナメントモード」による大会配信があるほか、アーケード版稼働の折には、大会などのイベントを多数仕込んでいく予定とのことだ。これは楽しみだぞ!!

家庭用からアーケードへ まずは腕を磨き待つべし

——ではまずは家庭用『スパⅣ』から始めよう、ということで、ユーザーの皆さんにぜひお勧めしたい本作のポイントなどはありますか？

小野P　チームバトルができるようになったのも大きいんですが、個人的に一番推したい新システムは「リプレイチャンネル」です。ボタン一つで対戦の途中からでも、人の対戦の頭から最後までのデータを保存できますし、さらに保存したデータは全世界の人とシェアされ、ジャンル別のチャンネルが用意された中に登録され、それらのデータがだれでも見られるんです。さらに自分の「マイチャンネル」に人を呼んでボイスチャットなどをしつつ、そのデータの鑑賞会をしたり、コマンド入力の様子も表示されるので、ウメハラ君のレバー入力タイミングの研究をしたり、「この人すごいと思ったらレバガチャだった」と見破ることもできますよ（笑）。

——それは対戦のテクニックの研究や腕を磨くのにとても役立つ機能ですね。



ダルシムやE.本田と出会ったあの日の衝撃を思い出させる男・ハカン。昔のように万札を両替して対戦するくらいの気合い無くしては、このオヤジを極めるのは難しい!?

小野P　個人的には、ハカンなどの新キャラよりもこの「リプレイチャンネル」の導入が、一番大きな本作の要素だと考えています。チャンネルでの研究を重ねて、上級者の皆さんはもちろん、新規プレイヤーの皆さんも、入門編の本作でステップアップして、対戦を楽しんでほしいですね。

——では次に、気になるアーケード版『スパⅣ』の稼働時期についてなのですが……。

小野P　家庭用のパッチの作業が終了してから本格始動となるのでまだ未定ですが、コンシューマープレイヤーの皆さんに一日でも早くアーケードデビューしてもらうことが最優先だと思っています。

　コンシューマー版での動きから何かが生まれれば新システムなどの導入も考えますが、とにかく今は新システムなどの導入よりも稼働優先！　という方針です。『アルカディア』総編集長の猿渡さんにも、会うたびに「今年の『闘劇』も去年と同じバージョンじゃねーかよ！」と責められていますし（笑）。

——各地での大会やロケテストなどで、ユーザーの生の姿を多く目にしてこられたと思うのですが、今振り返ってみるとどのような感想をお持ちでしょうか？

小野P　トレーラー映像でプロジェクトを発表して以来今に至るまで、ずっと「ファンがいてくれてよかった」と思い続けています。

　AOUショー以降はどこの会場でも人が集まってくれましたし、大会を開くとなると多くの方々が積極的に協力してくださって、そして何より90年代の『ストⅡ』ファンの皆さんが、共感して残ってくれていることがうれしいですね。

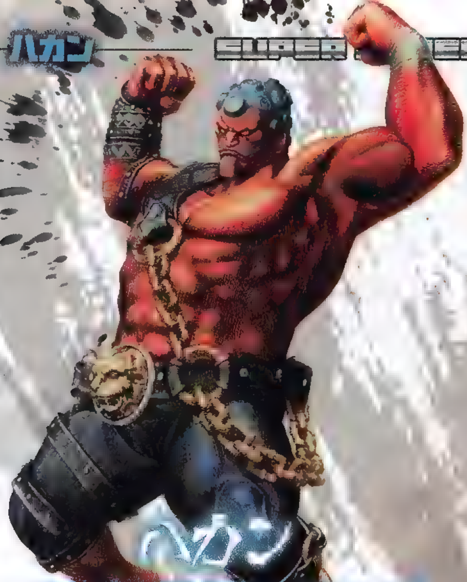
——では最後に、そうしたファンの皆さんやアーケード版を心待ちにしているであろう読者の皆さんへ、一言よろしくお願いします

小野P　『ストⅣ』稼働以来、各地で大会を開いてくださった有志の皆さんには、この誌面を通じてお礼を言わせていただきます。感謝と誠意の一つとして、会社側からアーケード版開発の紋所ももらえましたので、皆さんのお手元に一日も早く提供させていただき、コミュニティーをさらに活性化させる手助けができればと考えています！

——本日はありがとうございました。

（敬称略　2010年4月2日、株式会社カプコン東京支店にて収録）

スパⅣ辞典　今後の「ストⅣ」の展開だがまずは様子見で、まだ「Ⅴ」開発などの予定は今のところは無いが、「ストⅣ」の火種を次につなぐ作品をぜひ出したい、と小野氏は語ってくれた。なお一部で話題の「ヴァンパイア」の新作だが、とある海外メディアの編集者に「次何作りたい?」としつこく聞かれた末の一言が勝手に記事になったという経緯らしい。こちらの「同窓会」も、ファンの声が集まればあるいは!?



D's impression

"オイルを塗るとパワーアップする"というだけで使っていて面白いキャラクター。ジャンプの軌道が低いので、得意とする接近戦に持ち込みやすい。『スパIV』を買ったら、とりあえずこのキャラクターを遊んでみることをオススメしますよ。

TEXT：ハメコ。

壱の巻 基本戦術

オイルシャワー（以下オイル）を使うことにより、強烈な攻めを展開できるようになるのがハカンの特徴。その分、通常時は小回りが利かず攻めを継続しにくいので、まずは"オイルを塗ること"を優先して立ち回りたい。中距離では攻撃判定が強く動作も小さい➡＋中Ⓚでけん制しながら、低く速い跳び込みを狙う機会をうかがおう。相手が技を空振りしたときは強オイルスライディングやコンボⅠで反撃し、オイルを塗るのがベストだ。ただしオイルスライディングはスキが大きいので出すときは慎重に。ジャンプ攻撃は下から横にかけて強い中Ⓚが使いやすい。降下し始めた辺りで出すのがオススメだ。相手の跳び込みには、近いときは早めの立ち強Ⓟ、遠いときは前ジャンプ中Ⓟからの Ⅱを狙いたい。しかしいずれにせよ信頼性は低いので、跳び込みが強い相手に対してはオイルコンビネーションホールドを選択しておくのも一つの手だ。

オイルシャワー



塗布後はダッシュ中に攻撃できたり、オイルロケットの間合いが広がるなどの効果がある。詳しくは欄外を参照。技自体の性能としては、弱～強→EXの順に全体動作が長くなるが、その分効果が長く続く。途中でつぶされたときは、消化できた動作の長さに応じて効果時間が決まる仕組み。なお、EX版は出始めから動作終了の一瞬前まで飛び道具無敵がある。

オイルコースター



発生1フレームの投げ技。オイル塗布後のオイルロケットと同程度の投げ間合いを誇るので、ガード崩しと反撃の両方で役立つ。

コンボ

Ⅰ ➡＋中Ⓟ or しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 強オイルスライディング～ボディープレス

Ⅱ 前方ジャンプ中Ⓟ（空中ヒット）→｛強オイルスライディング～ボディープレス｝ or ➡＋強Ⓚ or オイルコンビネーションホールド

Ⅲ （オイル塗布後）セービング（レベル1）Ⓒ▶ ダッシュ→しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ 強オイルスライディング→ボディープレス

コンボ解説

Ⅰは基本コンボで、跳び込みやセービングで崩れを誘発した後にも決まる。始動技は➡＋中Ⓟの方が高威力だが、しゃがみ中Ⓚの方が発生が早いので使い分けよう。Ⅱは前方ジャンプ中Ⓟ空中ヒット時の追撃。Ⅲはセービング Ⓒ▶ ダッシュから素速くしゃがみ中Ⓚを出せば連続ヒットする。しゃがみ中Ⓚの代わりに➡＋中Ⓟでも決まるが、先述の通り発生速度の差から難しくなる。なお、➡＋中Ⓟ Ⓡ▶ ダッシュ→➡＋中Ⓟ Ⓒ▶→強オイルスライディングというつなぎでダメージアップを図ることも可能だ。

弐の巻 応用戦術

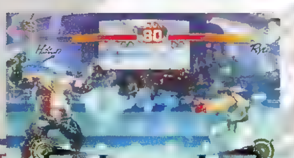
各種ダウン誘発技からオイルを塗った際の状況を下表にまとめたので参考にしてほしい。中でも決める機会の多いオイルスライディング～ボディープレスからの弱オイル後は、近い間合いで2フレーム不利な状況。発生1～2フレームの投げを持っている相手からは反撃を受けてしまうので頭に入れておこう。そうでない相手には、弱オイル後にバックダッシュで一瞬無敵状態を作った後、しゃがみ弱Ⓚなどで攻めるのが効果的だ。

●ダウン誘発技からオイルを塗った後の状況

技名	ボタン	状況
ボディープレス	弱	近距離／若干不利
➡投げ	弱	遠距離／若干不利
弱or中オイルロケット	弱	遠距離／不利
空中投げ、オイルダイブ、フライングオイルスピン	弱	近距離／若干有利
オイルコースター	強	遠距離／若干不利
オイルコンビネーションホールド	中	遠距離／若干不利

※「ボタン」の項目は、どのボタンでオイルを出した場合かを表します。

相手が飛び道具を多用してくるなら、強オイルを塗りながらわざとくらうのも有りだ。オイル塗布に成功すれば……。





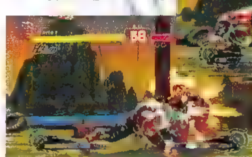
セービングで受け止めてダッシュ→➡＋中Ⓟや、EXオイルスライディングなど飛び道具への対策行動が豊富になる。

参の巻 ハカン最重要ポイント

晴れてオイルを塗りたくることに成功したら、セービングを起点に攻めを展開したい。セービングは出始めやため中にレバーで前後移動できるので、単純にリーチを伸ばしたり下がりつつためてレベル3を狙うなど、使い方次第で相手の対応を惑わせられるほか、レベル1でもヒットを確認してからコンボⅢを決められるのが利点。とはいえ、ヒット確認の難度は高めなので、安定を取るのであればヒット状況を問わずダッシュからしゃがみ弱Ⓚにつなぎ、連打キャンセルとオイルロケットによる選択を迫るのも悪くない。またもちろん、セービング→ダッシュ→オイルロケットという選択肢も有効だ。ただしダッシュ中は必殺技が出せないので、終了後にオイルロケットを完成させる必要がある。なお、オイルロケットは中を使い、投げ後に弱オイルを塗り直すのがオススメだ。なお、こちらのセービングやしゃがみ弱Ⓚからの攻めに対してバックステップで逃げる相手にはダッシュ→➡＋中Ⓟで、後方ジャンプで逃げる相手にはダッシュ→立ち強Ⓟやダッシュ後に前方ジャンプ中Ⓟで対応していきたい。

オイル塗布後、ダッシュから攻撃を出すと慣性を残せる。ダッシュの中盤にボタンを押したときは……。





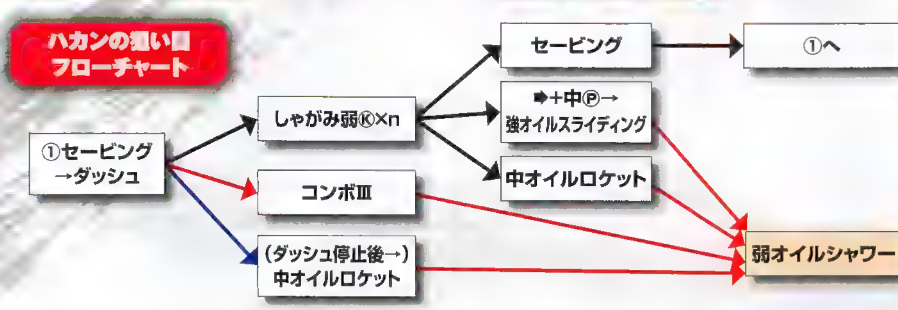
かなりの勢いがつくため、しゃがみ強Ⓟなどは画面の端からほぼ端まで届くほどに。奇襲に使っていこう。

オイル塗布後、特に強力になるのが投げ技であるオイルロケット。しゃがみ弱Ⓚ×3を決めた距離から……、





つかんでしまえるほどに間合いが広がるのだ。これで相手を動かし、そこにさらに対応するのも狙いの一つ。



スパIV辞典 ●ハカン補足 オイル塗布後の強化点一覧:防御力10%アップ／⬅入力の立ち技が後退しながら出るように。／➡入力技の前進距離が伸びる。／ダッシュ、バックダッシュ中に通常技を出せる。また、ダッシュ中の技は行動の後に慣性が残る。／しゃがみ弱Ⓚのリーチが伸びる、連打キャンセル可能に。／➡+強Ⓚヒット時にダウンを奪えるように。／オイルスライディングの移動距離が上昇。／オイルロケットの投げ間合いが拡大。



ジュリ

ときど's impression

風破刃は独特の操作を要求されますが、この仕組みさえ分かってしまえば、用途の分かりやすい通常技や必殺技がそろっているので扱いやすいキャラクターだと思います。風水エンジンを使った見切られづらい起き攻めに可能性を感じますね。

TEXT：がーくん

壱の巻 基本戦術

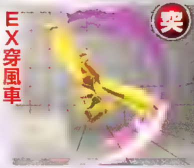
風破刃は蹴り上げ～飛び道具と連係する技で、コマンド入力時にボタンを押しっ放しにすると蹴り上げで中断し、ボタンを離すと飛び道具を繰り出す。地上のけん制には弱or中版を使い、跳び込み防止には強版を使おう。ただし、中版はしゃがみ状態に当たらず、強版は斜め上に飛ぶため地上の相手に当たりにくい。どちらも近距離で出すと空振りしたところに反撃されかねないので注意すること。対空にはしゃがみ中Ⓟを使い、対空迎撃後はダッシュで間合いを詰めて投げと打撃の二択を仕掛けよう。相手に中～近距離まで接近されてしまったら、遠距離立ち中Ⓚやしゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚなどの通常技で追い払おう。相手が飛び道具でけん制してくる場合、風破刃で飛び道具を撃ち合うだけでは撃ち負けやすい。垂直ジャンプで様子見しつつ、飛び道具を撃ってきたら空中突進技の強疾空閃で強襲するなどの選択肢も交ぜて対処しよう。

風破刃



蹴り上げ後に画面の2/3ほど移動する飛び道具を放つ。

EX穿風車



発生直前まで無敵時間があり、切り返しに重宝する。

オススメウルトラコンボ!! 風水エンジン



発動するとジュリ自身が強化され、通常技から通常技がつながるようになる特殊なウルトラコンボ。後述の起き攻めで使おう。

コンボ

Ⅰ ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ▶強穿風車

Ⅱ ジャンプ中Ⓟ（空中ヒット）→近距離立ち強ⓅⒸ▶EX穿風車 or 中風破連刃

Ⅲ しゃがみ中ⓀⒸ▶弱風破刃（飛び道具）→しゃがみ強Ⓚ or ｛しゃがみ中ⓀⒸ▶強穿風車｝

Ⅳ（風水エンジン発動中）➡＋Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓚ

コンボ解説

Ⅰはしゃがみ中Ⓟのみ目押しだが、受付時間が短いため難度は高い。難しいようなら、しゃがみ弱Ⓚ×2～3Ⓒ▶中穿風車で代用しよう。その場合、最後のしゃがみ弱Ⓚは目押しでつなげること。Ⅱは空対空でジャンプ中Ⓟを使った際の高威力コンボ。画面端では風破連刃は強版にすること。なお、ジャンプ中Ⓟ（空中ヒット）からは引き付けて回旋断界落を決められる。Ⅲは事前に弱風破刃をためておくことが条件。弱風破刃（飛び道具）で止めればガードされても有利なので連係としても便利だ。

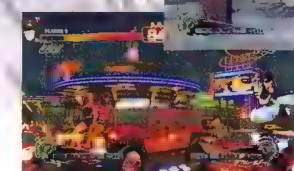
弐の巻 ジュリ最重要ポイント

めくり性能の高いジャンプ中Ⓚを使って跳び込むことに成功したら、フローチャート①の投げと打撃による三択へつなごう。まず下段のしゃがみ弱Ⓚと投げで相手のガードを揺さぶっていく。ここで相手が投げ抜けで防いでくるなら、立ち＆しゃがみ投げ抜けをつぶせる（低空）弱疾空閃と近距離立ち強Ⓟを連係に組み込もう。この二つの技は用途は同じだが、それぞれ特徴がある。まず（低空）弱疾空閃はスキが小さいものの、発生が遅いため、しゃがみ投げ抜けで暴発した相手のしゃがみ弱Ⓚをつぶす前にガードが間に合う恐れがある。そのため、ジャンプ中Ⓚをガードさせた後や起き攻め時などある程度有利な状況で使おう。一方で、近距離立ち強Ⓟは発生が早くとっさに出せることと簡単なヒット確認が強み。ただし、スキが大きくガード時に反撃されやすいとどちらも一長一短だ。

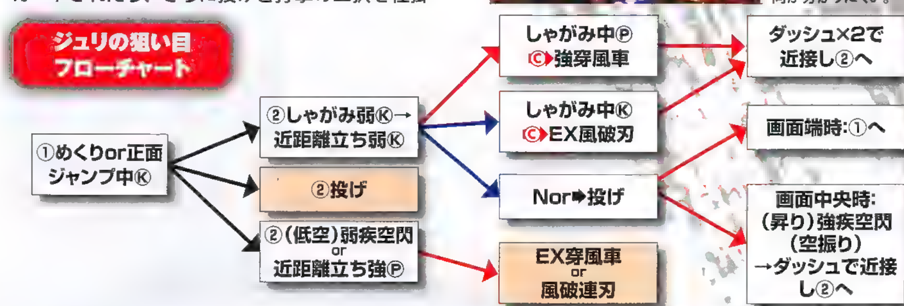
①の三択でしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚがガードされたら、さらに投げと打撃の二択を仕掛けていきたい。ただし、この距離はジュリの投げ間合いの外なので、投げ間合いを伸ばすテクニック"スライド投げ"を使う必要がある。ジュリの場合は中Ⓟの出始めのモーションが大きく前進するので、中Ⓟ→（ずらし押し）弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しと入力すれば、スライド投げを出せるぞ。相手が投げ抜けをしてくるようなら対の選択肢に下段のしゃがみ中ⓀⒸ▶EX風破刃（弱Ⓚ＋中Ⓚ）を使っていこう。

（低空）弱疾空閃は素早く⬇⬊⬅⬈と入力し、ジャンプする瞬間を見計らって弱Ⓚを押すと出せる。





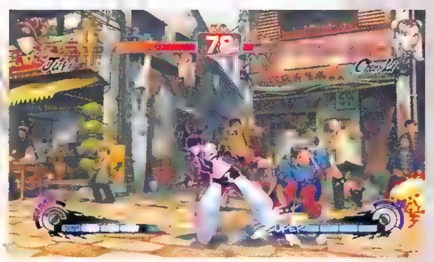
画面端のNor➡投げの後は少しだけ後退してジャンプ中Ⓚで跳び込むとガード方向が分かりにくい。



参の巻 応用戦術

風水エンジン発動中は、弱攻撃→中攻撃→強攻撃の順番で通常技から通常技へとつなげられるようになるなどの効果がある。中段の➡＋中Ⓚからもしゃがみ弱Ⓚが目押しでつながるようになるため、発動中は中・下段の二択が強力。具体的には、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟとつなげ、しゃがみ中Ⓟをキャンセルしてしゃがみ中Ⓚか➡＋中Ⓚにつなげていこう。ヒット時はしゃがみ強Ⓚ→弱風破刃（タメ）につないでダウンを奪えば、画面中央でもジャンプ中Ⓚでめくりを狙える起き攻めが可能だ。発動中の連係をガードされたら、EX風破刃（弱Ⓚ＋中Ⓚ）Ⓑ▶ダッシュで接近しなおすのも手。画面端ならEX風破刃（弱Ⓚ＋中Ⓚ）をガードさせるだけでも有利なので簡単に攻めを継続できるぞ。

風水エンジンの発動ポイントは、画面中央時ならNor➡投げ→（ジャンプの昇りに）強疾空閃（空振り）後や⬅投げ後、強穿風車→ダッシュ後などがおすすめ。画面端付近ならダウンを奪ったら即発動しよう。



相手の残り体力が少ないなら、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→近距離立ち強ⓀⒸ▶EX穿風車のコンボで倒そう。

スパⅣ辞典

●ジュリ補足 ウルトラコンボⅡ 回旋断界落について:無敵技で割り込みに重宝する。ただし、空ジャンプに対して当たらず、対空には不向きだ。（低空）弱疾空閃やEX疾空閃ヒット後の追撃などに使おう。

●ジュリ補足 ジャンプ攻撃解説:ジャンプ中Ⓟは疾空閃でキャンセル可能かつ空中ヒット時は追撃できる。ジャンプ強Ⓟは真下に長いため、相手の対空技をつぶしやすい。ヒット時は受け身可能なダウンを奪える。



ウメハラ's impression

必殺技の強さが目立っていた『スパⅡX』と違って、通常技も使いやすい。コンドルダイブはリスクもあるけど、これを見せることで相手の対空タイミングをずらせそう。自分が使うとしたら、ウルトラコンボはレイジングタイフーンを選ぶかな。

TEXT:ケンちゃん

壱の巻　基本戦術

T.ホークはメキシカンタイフーンを狙っていく投げ重視キャラだ。ジャンプ攻撃などを駆使して接近したら、しゃがみ弱Ⓟ→投げなど、積極的に打撃と投げの二択を仕掛けていこう。まず離れた位置ではリーチが長い遠距離立ち強Ⓚ、しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ中Ⓚが主力。これらのけん制に突進技のコンドルスパイアを交ぜていくのが基本戦術となる。前方に突進するコンドルスパイアは先端を当てればガードされても反撃を受けにくい。コンドルスパイアをガード、もしくは空振りして着地したところに反撃を狙ってくる相手には、着地後にメキシカンタイフーンを入力しておこう。このとき無敵時間があるEXメキシカンタイフーンにしておけば万全だ。近付きにくい飛び道具を持つ相手には、飛び道具無敵があるEXコンドルスパイアを活用して接近する。ヒット時はダウンを奪えるので、そのままジャンプ⬇+強Ⓟでめくり跳び込みを狙おう。



投げ技。弱版が間合いが広く起き攻めをかけやすい。



強版、EX版は無敵時間が長く、対空として信頼できる。



ダメージが高い、発生1フレームの二回転コマンド投げ。崩しや反撃に重宝する。レイジングスラッシュは対空に使おう。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓟ×2→遠距離立ち弱Ⓟ×2
Ⅱ 近距離立ち弱Ⓟ×2Ⓒ▶弱トマホークバスター
Ⅲ ジャンプ⬇+強Ⓟ→近距離立ち中ⓅⒸ▶弱トマホークバスター or {EXトマホークバスター～EXコンドルダイブ}
Ⅳ セービングアタック(崩れ誘発)Ⓒ▶ダッシュ→メキシカンタイフーン or ダブルタイフーン or レイジングタイフーン

コンボ解説

Ⅰは弱攻撃からそこそこのダメージを与えられる。最後の遠距離立ち弱Ⓟは目押しでつなぎ、弱コンドルスパイアへ連係したい。Ⅱは密着からのヒット確認用コンボ。Ⅲはジャンプ⬇+強Ⓟから狙う。基本は弱トマホークバスターにつなげる構成を使い、相手をK.O.できそうな状況のみ、EXトマホークバスター～EXコンドルダイブとつなげるのが理想だ。Ⅳはセービングアタックの崩れ中に狙うもの。投げ技からは起き攻めをかけてさらにダメージを与えていこう。

弐の巻　T.ホーク最重要ポイント

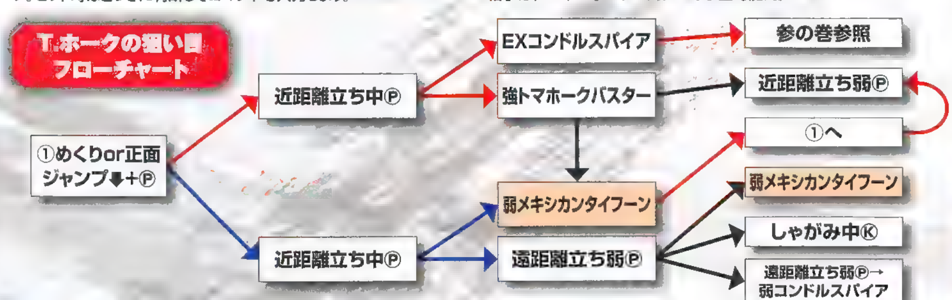
T.ホークは主力である弱メキシカンタイフーンからの起き攻めが非常に強力だ。投げた後は一歩下がってからジャンプ⬇+強Ⓟで正面、その場からジャンプ⬇+強Ⓟでめくりになるため、相手はガード方向が判別しにくい。跳び込みからはそのまま近距離立ち中Ⓟまでつないでヒット確認するのが基本。近距離立ち中Ⓟまでヒットしている場合は弱トマホークバスターにつなぎ、後述の「参之巻」で解説している起き攻めへと展開する。もし、相手の体力が残りわずかの場合は、EXトマホークバスター→EXコンドルダイブできっちりK.O.しよう。

一方、近距離立ち中Ⓟがガードされた場合は、ここからさらに弱メキシカンタイフーンと遠距離立ち弱Ⓟの二択へ連係する。遠距離立ち弱Ⓟからはさらに弱メキシカンタイフーンと打撃を使い分け、しつこく打撃と投げの二択を迫っていこう。


ジャンプ⬇+強Ⓟでのめくりはプレイヤー自身も左右を判別しにくい。ヒット時はとっさに判断してコマンドを入力しよう。


弱コンドルスパイアの先端をガードした後にバックジャンプする相手は、EXトマホークバスターで撃墜可能だ。

T.ホークの狙い目フローチャート



参の巻　応用戦術

近距離立ち中ⓅⒸ▶EXコンドルスパイアでダウンを奪った後は、さらに連係を展開するチャンス。相手の受け身に対して前方移動→ジャンプ弱Ⓟorジャンプ中Ⓚを起き上がりに重ねて、着地後しゃがみ弱Ⓚ→立ち弱ⓅⒸ▶弱トマホークバスターと、弱メキシカンタイフーンで打撃と投げの二択を仕掛けていこう。相手が無敵技を持っている場合は、ジャンプ攻撃を出さずに着地してガードする、という選択肢も交ぜていく必要がある。またジャンプ攻撃をリバーサルバックステップをする相手に備え、ジャンプ攻撃が当たる瞬間に強Ⓚを押しておきたい。入力に成功しているとバックステップでジャンプ攻撃を避けられたときのみ、近距離立ち強Ⓚが出る。なお、相手が受け身を取らない場合は、ジャンプ⬇+強Ⓟでめくりを狙っていき、ヒットした場合はそのままコンボを、ガードをされた場合は、近距離立ち弱Ⓟ×2と弱トマホークバスターで打撃と投げの二択を迫るのがセオリーだ。


EXコンドルスパイアヒット後は相手が起き上がるまで猶予がある。きっちりジャンプ攻撃を重ねよう。


着地後の打撃の選択肢を近距離立ち弱Ⓟ→近距離立ち中Ⓟにすれば、再度EXコンドルスパイアを決められる。

スパⅣ辞典
●**T.ホーク補足 EXトマホークバスターの活用方法:**EXトマホークバスター後は、ヒットガード問わずEXコンドルダイブへ派生できる。そこでEXトマホークバスターを割り込みや暴れつぶしに利用するときは、ヒット時はEXコンドルダイブに派生せず起き攻めへ。EXトマホークバスターがガードされた場合は、EXコンドルダイブで逃げて反撃を防止する、といった使い方が可能。なお、空振り時は派生できないので注意が必要だ。



ディージェイ

ウメハラ impression

エアスラッシャーで相手を動かしていくスタイルが基本かな。飛び道具の撃ち合いには若干弱そうだけど、そこはEXダブルローリングソバットで対抗できる。中距離戦における対空に工夫が必要だと思うから、技の間合いをしっかり把握して闘いたいね。

TEXT:よるよる

壱の巻 基本戦術

エアスラッシャーと通常技を織り交ぜたけん制が強力なディージェイ。エアスラッシャーを撃つ際には、立ち弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓟを空振りしつつためを作るのがオススメ。しゃがみ弱Ⓟを出しつつためを作る場合は、⬋方向にレバーが入っているので、ジャックナイフマキシマムのためも並行して作ることができる。相手がエアスラッシャーを嫌ってジャンプしてくる場合は、遠い間合いであれば、しゃがみ強Ⓟやしゃがみ強Ⓚで迎撃しよう。近距離の跳び込みはなるべくEX版のジャックナイフマキシマムで迎撃していきたい。遠距離立ち強Ⓚや垂直ジャンプ中Ⓚなどのけん制も交ぜつつジャンプされにくい状況を作り出すことも大事だ。自分から攻め込みたい場合は、斜め下方向に攻撃判定が強いジャンプ中Ⓚやジャンプ強Ⓚがオススメだ。ここから下に紹介した状況に応じたコンボや起き攻めをきっちり決めて相手の体力を奪っていこう。

エアスラッシャー



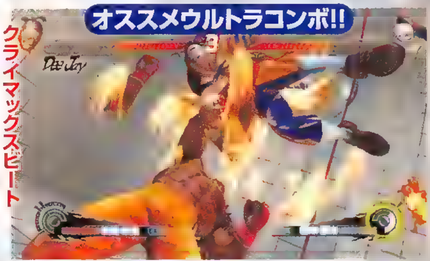
常にエアスラッシャーのためを意識しつつ技を出そう。

しゃがみ強Ⓚ



しゃがみ強Ⓚでの対空はジャンプの降り際を狙っていこう。

オススメウルトラコンボ!! クライマックスビート



攻撃判定の発生の速さと、無敵時間の長さを生かした対空として狙えるほか、空中コンボにも組み込めるのがこの技の強み。

コンボ

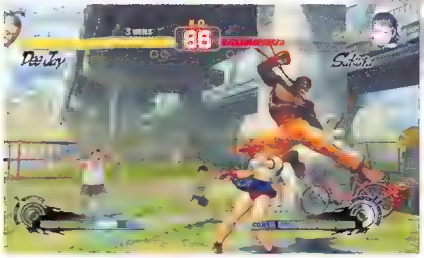
- Ⅰ しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ中Ⓚ
- Ⅱ (空中の相手に)しゃがみ強Ⓚ→クライマックスビート
- Ⅲ (相手画面端)ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ▶EXマシンガンアッパー→クライマックスビート

コンボ解説

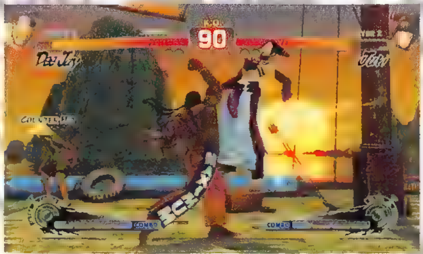
Ⅰはダウンを奪いたいときに使うコンボ。ダメージを重視したい場合は、しゃがみ弱Ⓟをキャンセルしてマシンガンアッパーや、EXマシンガンアッパー→EXダブルローリングソバットの空中コンボにつなぐといい。Ⅱはしゃがみ強Ⓚを対空に使う際に狙いたいコンボ。しゃがみ強Ⓚの後、相手が小さく浮き上がっていれば決められる。Ⅲは画面端での高威力コンボ。また、画面端ではEXエアスラッシャーからしゃがみ弱Ⓟなどがコンボになるので、スーパーコンボゲージに応じて技を選ぼう。

弐の巻 ディージェイ最重要ポイント

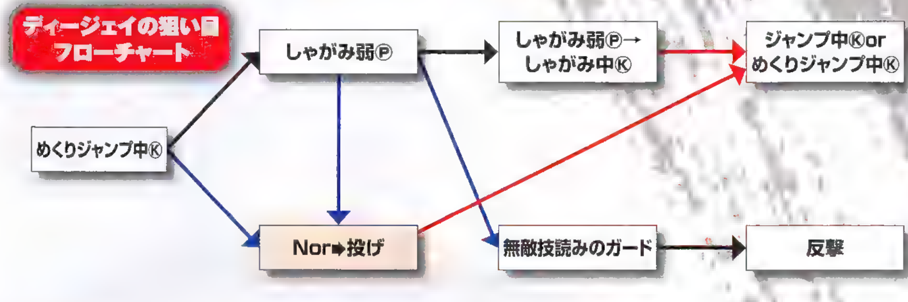
ダウンを奪ったあとに、前後移動で間合いを調整してからジャンプ中Ⓚで正面ガードとめくりの二択を迫るのがディージェイの基本的な起き攻め。ジャンプ中Ⓚからはしゃがみ弱Ⓟを出しておき、ヒット時は上記のコンボⅠへつないで、再度起き攻めを仕掛けよう。ダメージを重視したい場合は、しゃがみ弱Ⓟ×2Ⓒ▶強マシンガンアッパーを狙いたいが、相手との間合いが少し離れてしまっているとつながらないことに注意。ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟの流れがガードされていた場合は打撃と投げを使った二択へと移行しよう。打撃の選択肢としては、ダウンを奪うことを重視したしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓚや、ガードされた後の状況を重視したしゃがみ弱Ⓟ→遠距離立ち強ⓀⒸ▶エアスラッシャーなどがある。無敵技で割り込もうとする相手には、ガードによる様子見も交ぜていこう。



受け身のとれない投げやしゃがみ中Ⓚの後は起き攻めを仕掛けるチャンス。前後移動からジャンプ中Ⓚで跳び込んでいこう。



しゃがみ弱Ⓟをガードされた場合は、遠距離立ち強Ⓟに連係させるのも選択肢の一つ。カウンターヒットすれば追撃が可能となる。



参の巻 応用戦術

エアスラッシャーはため技なので、連発ができない上、弾速がそれほど速くないので飛び道具の撃ち合いには適していない。EX版は弾を2発撃ち出すが、こちらも全体硬直が長いため、相手のジャンプと噛み合ってしまった場合のリスクが大きい。そこで活用したいのが、飛び道具無敵のあるEXダブルローリングソバット。この技は、出掛かりから長い飛び道具無敵時間があり、移動距離も長いので、中間距離の飛び道具に合わせやすい。中間距離でのエアスラッシャーに対して飛び道具での相殺を狙ってくる相手に対しては積極的にこの技を使い、飛び道具を使いにくい状況を作り出すといい。

また、ソバットフェイスティバルも無敵時間があり、前方へ大きく移動しながら攻撃を繰り出すため、中間距離での飛び道具対策として優秀な技だ。対空迎撃があまり重要ではないキャラクターと対戦する場合は、クライマックスビートではなく、こちらのウルトラコンボを選択するのも戦術の一つだ。



タイミングはシビアだが、波動拳のような少し高い位置を攻撃する飛び道具はしゃがみ強Ⓚで下をくぐることも可能だ。

スパⅣ辞典 ディージェイ補足 ジャックナイフマキシマムについて:ジャックナイフマキシマムを対空に使う場合は、攻撃判定発生後まで無敵時間が持続するEX版が理想。SCゲージが無い場合は、攻撃判定が発生する瞬間まで無敵時間が持続する弱版か、ヒット後に追撃の入る中版を使っていこう。中ジャックナイフマキシマムは、地上、空中ヒットを問わず、ヒット後に強ジャックナイフマキシマムを出すことで追撃が可能なのも覚えておこう。



ときど's impression

三角飛びを使った攻めが面白いです。状況に応じてコンボを選択しなければならない難しさもありますが、練習すればするほど強くなるキャラクターじゃないでしょうか。遠距離、近距離ともに立ち中Ⓟが強いので、地上戦も強そうです。

TEXT:ハメコ。

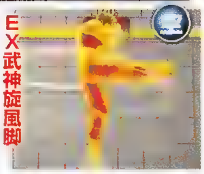
壱の巻　基本戦術

スキの小さい通常技と起き攻めの強力な投げ、そして早い"歩き"を併せ持つガイは、近距離での攻めを得意とする。近付きつつ有利な状況を作ることが勝利への第一歩となるが、ジャンプは軌道が高く前進距離も長いため接近手段として使いにくいので、おのずと地上での立ち回りがメインになる。中距離けん制にはリーチに優れた遠距離立ち中Ⓚと遠距離立ち中Ⓟ、前者二つより若干リーチの長いセービングが使いやすい。相手が技を空振りしたら、遠距離立ち中Ⓟ©疾駆け～影すくいでダウンを奪うのがベスト。また、突進力に優れたしゃがみ強Ⓚも相手のスキを突くのに効果的。ただしガード時のスキは大きく、先端ヒット時はダウンを奪えないことに注意。対空には遠距離時は遠距離立ち強Ⓚ、近いときはしゃがみ強Ⓟが有効だが、信頼性に若干欠ける。ゲージがあるときは⬇⬋⬅⬋で引きつけてからのEX武神旋風脚が頼りになるぞ。



EX崩山斗

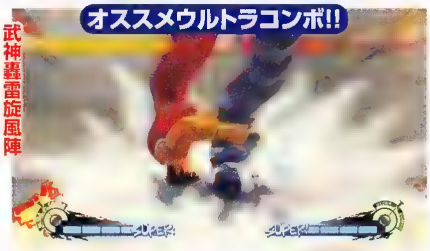
発生、突進距離共に◎。離れる技への反撃に役立つ。



EX武神旋風脚

発生が早く無敵時間は長い。対空や切り返しに使いたい。

オススメウルトラコンボ!!



武神轟雷旋風陣

無敵はあるが発生は遅め。空中ヒット時は4発目が決まるとロックする仕組みで、画面端であればコンボに組み込める。

コンボ

- Ⅰ　しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち中Ⓟ©疾駆け･影すくい
- Ⅱ　セービングアタック(崩れ誘発)©ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ→【立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ】→EX崩山斗
- Ⅲ　(画面端かつ近距離限定)しゃがみ弱Ⓟ→【近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ】©弱崩山斗EXダッシュ→武神轟雷旋風陣

コンボ解説

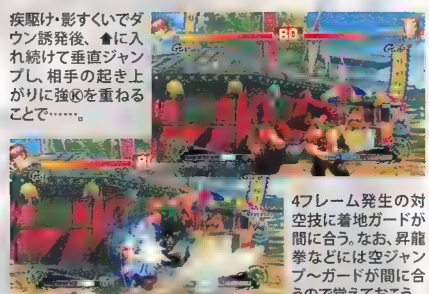
Ⅰは距離が離れていても決まるのがポイント。しゃがみ弱Ⓟをしゃがみ弱Ⓚに変えると威力が上がるが難度も上昇する。Ⅱは立ちやられにのみ決まる武神獄鎖拳を組み込んだもの。画面端で決めた際は強武神旋風脚や武神轟雷旋風陣でも追撃できる。Ⅲの最初のつなぎは画面中央でも決まるが、しゃがみ弱Ⓟヒット時の距離が遠いとターゲットコンボの2発目が空振りしやすいので注意。画面端で弱崩山斗がヒットした後は武神旋風脚で追撃可能。ゲージ状況によって追撃に決める技を使い分けよう。

弐の巻　ガイ最重要ポイント

首尾良く接近戦に持ち込んだらしゃがみ弱Ⓟ×2を出して状況を確認、ヒット時はコンボⅠにつないで起き攻めに持ち込み、ガード時はNor➡投げ(立ち中Ⓟ→弱Ⓟ弱Ⓚでスライド投げに)、一瞬歩いてのしゃがみ弱Ⓟで選択を迫ろう。また、しゃがみ弱Ⓟガード後にしゃがみ投げ抜けを入力しがちな相手には、しゃがみ中Ⓟでカウンターを狙うのも有効。

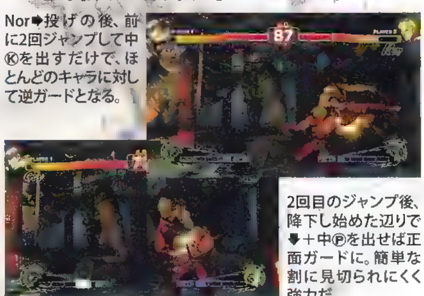
Nor➡投げを決めたあとは前方ジャンプ×2から起き上がりを攻めるのが簡単かつ強力。2回目の前方ジャンプのあと、中Ⓚでめくりとなり、降下し始めに⬇+中Ⓟを出せば正面ガードとなる。ただし、キャラによっては1度目のジャンプの後、一瞬前進しないとめくれない者も居るので注意。ジャンプ攻撃後はしゃがみ弱Ⓟにつないで状況を確認し、相手が立ち状態だったときは【立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ】につなげよう。

疾駆け･影すくいでダウン誘発後、⬆に入れ続けて垂直ジャンプし、相手の起き上がりに強Ⓚを重ねることで……。



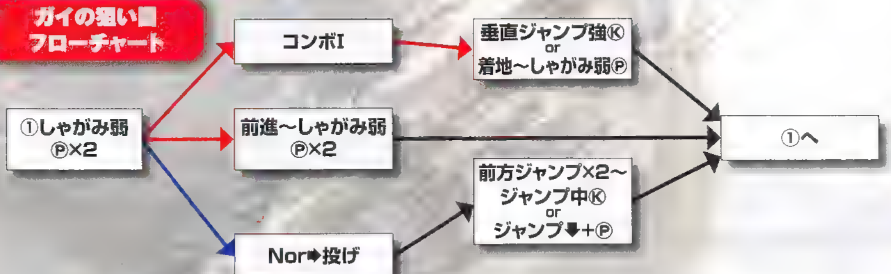
4フレーム発生の対空技に着地ガードが間に合う。なお、昇龍拳などには空ジャンプ～ガードが間に合うので覚えておこう。

Nor➡投げの後、前に2回ジャンプして中Ⓚを出すだけで、ほとんどのキャラに対して逆ガードとなる。



2回目のジャンプ後、降下し始めた辺りで⬇+中Ⓟを出せば正面ガードに。簡単な割に見切られにくく強力だ。

ガイの狙い目フローチャート



参の巻　応用戦術

ガイの必殺技は飛び道具に対して強いものが多い。それぞれの使いどころを把握し、"弾キャラ"に目にものを見せてやろう。距離を問わずに使えるのが、EX疾駆け。走り中は2発まで攻撃を耐えられるので、EX系の飛び道具にも対応できるのがポイント。飛び道具を受け止めたら中Ⓚで影すくいに派生させて、ダウンを奪って起き攻めに持ち込もう。近い間合いでは飛び道具無敵を持つ中武神旋風脚が強力。連続ガードになっていない飛び道具連係への割り込みでお世話になる。中距離では極端に姿勢が低くなる崩山斗、それも発生と突進力のバランスがいい中崩山斗が使いやすい。SCゲージがたまっているときはSC武神八双拳につながるのも魅力だ。ただし、ガード時に反撃を受ける危険性はあるので慎重に使うこと。遠距離からは飛び道具無敵かつ高威力な投げ技、EX武神イズナ落としでつかんでやろう。通常の武神イズナ落としとは違ってEX版は必ず相手の頭上に落ちるので使いやすいぞ。

腰辺りの高度で飛来する飛び道具は崩山斗で回避しつつ攻撃できる。中距離なら相手の飛び道具を見てから……。



中崩山斗で反撃、なんてこともできるのだ。少し早めに出す必要があるので、とっさに反応できるように腕を磨いておこう。

スパⅣ辞典

●ガイ補足　**崩山斗ヒット後の起き攻め:**すぐに後方ジャンプして三角飛びで近付くのがオススメ。ここからジャンプ中Ⓚを出せば相手に届くほか、ジャンプ中⬇+中Ⓟを出せばリーチの短い対空技を回避できるのだ。

●ガイ補足　**画面端の相手をジャンプ中Ⓚでめくったあと:**相手が立ち状態ならば、【立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬇+強Ⓚ】→強武神旋風脚→武神八双拳で追撃できる。⬇+強Ⓚからの強武神旋風脚は最速で。



コーディー

キャベツ's impression

接近戦での高火力コンボをプレッシャーに闘うキャラクターのように感じました。通常技も使いやすく、攻撃判定の強いものがそろっていて、対空技として頼れる⬅+中Ⓟがあるのも心強いです。飛び道具への対抗策があるのもうれしいですね。

TEXT：KYO

壱の巻 基本戦術

中距離は、リーチの長い遠距離立ち弱Ⓚや遠距離立ち中Ⓚでけん制する。しゃがみ中Ⓚは下段のスライディングなので、接近手段として有効。また、弱ラフィアンキックは下段技でダウンを奪える。先端ガードなら反撃を受けないので、奇襲技として使おう。対空は上方向に強い⬅+中Ⓟ。跳び込みにはめくりを狙えるジャンプ中Ⓚが使いやすいぞ。



石を投げる飛び道具で、発生は遅いがスキが小さい。



通常版は上半身、EX版は全身が無敵になる突進技。



威力に優れたウルトラコンボ。発生は遅いが発生まで無敵。強ラフィアンキックからつながるのでコンボに組み込もう。



コーディーは受身可能時にバッドスプレーを使用可能。相手の技によっては確定反撃になるので探してみよう。



ゾンクナックルは中距離の飛び道具を避けて反撃できる。普段はけん制で使わない強Ⓟでタメを作っておこう。

コンボ

Ⅰ {しゃがみ弱Ⓟ×1～2} or 近距離立ち中Ⓟ or ➡+中Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ▶強クリミナルアッパー

Ⅱ {しゃがみ強ⓅⒸ▶強ラフィアンキック} or {EXゾンクナックル（1段目）}EX▶ダッシュ→ファイナルディストラクション

Ⅲ 近距離立ち中Ⓟ or （ナイフ所持中）しゃがみ強Ⓟ→ラストドレッドダスト

コンボ解説

Ⅰは目押しでしゃがみ中Ⓟにつなぐコンボ。強クリミナルアッパーはガードされるとスキが大きいので、ヒット確認をしてつなぐこと。立ちヒット時は強ラフィアンキックがつながるので、ここからⅡのコンボを決められることも覚えておこう。Ⅱは高威力のコンボ。しゃがみ強Ⓟがヒットすれば相手を強制的に立ちやられにするので、強ラフィアンキックがつながる。EXゾンクナックルは無敵なので割り込みから狙おう。Ⅲのラストドレッドダストは最速で出すこと。通常技の硬直を見極め目押しでつなごう。

弐の巻 コーディー最重要ポイント

接近したら近距離立ち中Ⓟと、➡+中Ⓟを中心に攻めを構築しよう。近距離立ち中Ⓟは、ガードされても大幅に有利。➡+中Ⓟはガード後わずかに有利といった程度だが、前進しながら攻撃するため間合いを詰められるのが利点。近距離立ち中Ⓟ→➡+中Ⓟと繰り返すだけでも強力だが、どちらもヒット時はしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ中Ⓟが連続ヒットするので、ヒット確認から強クリミナルアッパーにつなごう。ただし、➡+中Ⓟの先端ヒット時はコンボを狙えないので注意すること。

ガードを固める相手には、通常投げを狙おう。通常投げは起き攻めをしやすいNor➡投げを使うといい。なお、遠距離立ち中Ⓚ後素早く弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しと入力すれば「スライド投げ」が可能。これを利用すれば、近距離立ち中Ⓟガード後などの離れた間合いでも通常投げを狙えるぞ。



近距離立ち中Ⓟ後は打撃と投げの二択が迫れる。➡+中Ⓟ→近距離立ち中Ⓟだと間合いが若干遠くなるので……。



通常投げを狙う場合はスライド投げにしよう。しゃがみ弱Ⓟを2～3発刻んだあともスライド投げを利用しよう。

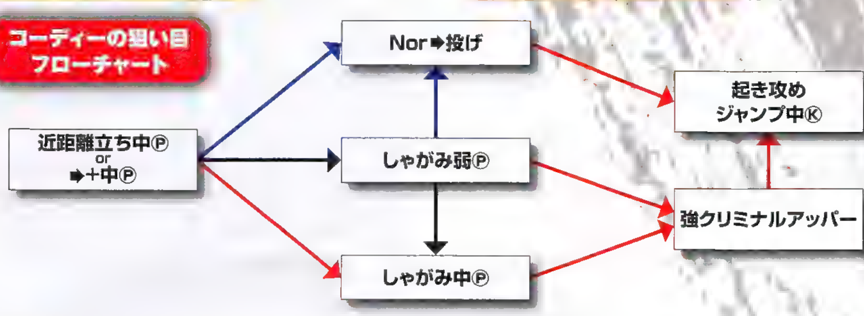


しゃがみ中Ⓟヒット時は、EXラフィアンキックにつなぐのもいい。ダウンを奪えるので、ここから起き攻めが可能だ。



中段技の➡+強Ⓟはリーチに優れている。しゃがみ弱Ⓟを数発刻んだ後や近距離立ち中Ⓟ後に狙うと強力だ。

コーディーの狙い目フローチャート



参の巻 応用戦術

Nor➡投げやEXラフィアンキックは、受身できない状態でダウンを奪えるので、起き攻めを仕掛けるチャンス。Nor➡投げ後は少し前進して、EXラフィアンキック後は後退（先端ヒット時は前進）で間合いを調整して前方ジャンプしよう。歩く距離を調整するだけで表裏の二択を迫れるぞ。起き攻めは、めくりを狙えるジャンプ中Ⓚがオススメ。ただし、正面の場合はジャンプ強Ⓟにしよう。威力が高い上、ヒット時は着地後➡+中Ⓟがつながるのでヒット確認からコンボを狙いやすいぞ。また、ジャンプ攻撃を出さずに着地してしゃがみ弱Ⓚや通常投げを狙うといった選択肢も有効だ。

クリミナルアッパーヒット後は、ダッシュしてから前方ジャンプ。相手が受身しているとジャンプ中Ⓚでめくりになる。相手が受身をしない場合は、着地後すぐに垂直ジャンプすれば、相手の起き上がりにちょうどジャンプ強Ⓟが重ねられる。相手の反応を見てから行動できるように練習しよう。



Nor➡投げ後はジャンプ中Ⓚによる表裏の二択が強力。写真の位置まで前進して前方ジャンプをすれば……。



ジャンプ中Ⓚを出すとちょうどめくりになる。この間合いを覚えておけば、非常に見切りにくい起き攻めができるぞ。

スパⅣ辞典

●コーディー補足　**ナイフ所持時**:ナイフ所持中はⓅ攻撃が変化し、ガードされてもケズれるようになる。ナイフ所持中は立ち弱Ⓟが優秀。これで固めて相手が跳んだらしゃがみ強Ⓟで対空しよう。

●コーディー補足　**ゾンクナックル**:ゾンクナックルは1秒間ボタン押しっぱなしにすればLv1、1.5秒でLv2、2秒でLv3になる。EX版は1秒間で成立するが、ボタンを同時に離さないと通常版になるので注意しよう。



伊予's impression

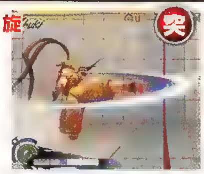
ハイジャンプキャンセルを使った連係やコンボができれば強いけど、難度は高い……。いかにミスしないようにさまざまな技術をこなせるかという自分との闘いが熱いキャラクターです。多彩な技を持っているので、伸びしろもありそうです。

TEXT:よるよる

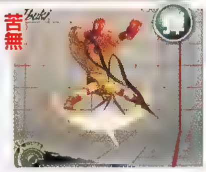
壱の巻 基本戦術

後述のフローチャートにある遠距離立ち弱Ⓟからの攻めがいぶきの真骨頂。遠距離からはダッシュで距離を調節しつつ⬊＋中Ⓚやしゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚの先端を当てて相手の出鼻をくじきながら近付くといい。これらのけん制に加えて、ダッシュからの投げを奇襲として交ぜていけば、相手のガードを揺さぶれる。飛び道具でけん制してくる相手には、飛び道具無敵のあるEX首折りも狙ってみよう。

相手の攻めに対してはEX風斬りでの切り返しを狙うのがいいだろう。EX風斬りは、蹴り上げモーション終了後に空中から苦無を出すことができるので、ガードされた場合には弱苦無でフォローすることができる。対空技には⬅＋中Ⓟやしゃがみ強Ⓟが使いやすいが、判定の強い技には負けてしまうことに注意。相手によっては、EX風斬りの無敵を生かした対空や、ダッシュで下をくぐったり、垂直ジャンプ攻撃での迎撃という対処も交ぜていこう。



中旋（追加無し）はガードされても五分の状況になる。



残り体力の少ない相手を削るときは苦無を使うといい。



コンボの部分で紹介するハイジャンプキャンセルを覚えれば、狙える場所が大幅に増える。難度は高いが見返りは十分!

コンボ

Ⅰ 遠距離弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ or ｛しゃがみ中ⓅⒸ▶中旋｝
Ⅱ 【近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ】Ⓒ▶強首折り or ハイジャンプの出掛かりに破心衝
Ⅲ （空中の相手に）⬅＋中Ⓟ（1段目）Ⓒ▶中霞駆け→強風斬り or 雷打

コンボ解説

Ⅰは遠距離弱Ⓟからのコンボ。起き攻めを重視したい場合はしゃがみ強Ⓚにつなげよう。しゃがみ中Ⓟは威力を重視する際に使いたいパーツ。Ⅱは近距離立ち弱Ⓟ始動のターゲットコンボからのコンボ。いぶきは必殺技扱いのハイジャンプを通常技からキャンセルで出し、そのハイジャンプの出掛かりをさらに破心衝でキャンセルすることができる。キャンセル可能な通常技がヒットした瞬間に、⬇⬊➡⬇⬊➡⬈＋ⓀⓀⓀと入力すれば成功するはずだ。Ⅲは対空に⬅＋中Ⓟを使った際に狙っていくといい。

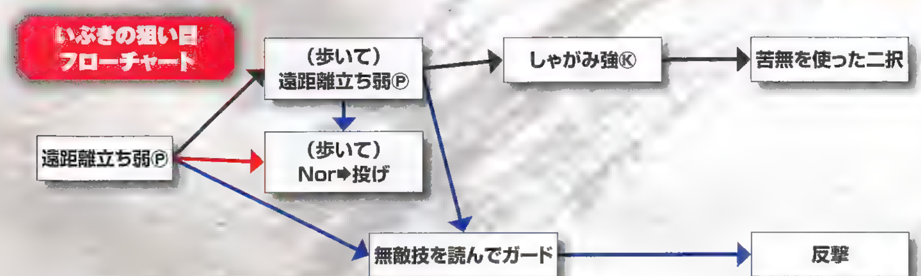
弐の巻 いぶき最重要ポイント

遠距離立ち弱Ⓟをガードさせた後は、いぶき側が先に動き出すことができる。ここから歩いて再度遠距離立ち弱Ⓟや近距離立ち中Ⓚといった打撃の選択肢と、投げによる二択を仕掛けるのがいぶきの主力となる攻めの構成だ。遠距離立ち弱Ⓟから一瞬歩きを挟んだ後の遠距離立ち弱Ⓟもコンボとして成立するため、ヒットを確認したらしゃがみ強Ⓚにつないでダウンを奪うといいだろう。

しゃがみ強Ⓚでダウンを奪った後は、相手を跳び越えるようにジャンプし、弱苦無を重ねて起き攻めを仕掛けよう。相手を跳び越える前に苦無を出せば正面ガードに、相手を跳び越えた後に出せばめくりを狙えるので、ガードを揺さぶることができるのだ。苦無がヒットしたら、ターゲットコンボの【近距離立ち弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟ】からキャンセルで首折りにつなぎ、再度ダウンを奪おう。


ダウンを奪ったら相手の起き上がる少し前に前方へジャンプし、相手の真上を通りかかったところで苦無を入力しよう。


早めに出せば正面ガード、遅めならめくりになる。苦無をガードされた場合は近距離立ち弱Ⓟから攻めを継続していこう。



参の巻 応用戦術

しゃがみ強Ⓟ、近距離立ち強Ⓚ、ターゲットコンボ【近距離弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→立ち強Ⓚ】の強Ⓚ部分は相手にヒットorガードさせた瞬間に上要素を入れることでハイジャンプへと移行する。これを利用すれば、しゃがみ強Ⓟでの対空やターゲットコンボ【近距離弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ】を決めた後に前方ハイジャンプへと移行し、ここから【ジャンプ弱Ⓚ→中Ⓚ】のターゲットコンボで着地した相手に攻めを継続したり、ハイジャンプの出掛かりをキャンセルして強霞駆け（⬇⬊➡⬈＋強Ⓚと入力）を出すことで相手の着地点に裏回りを仕掛けることができ、ガード方向を迷わせられる。また、これらの技をガードさせた後も、後方ハイジャンプから苦無を出して仕切り直しを狙ったり、ハイジャンプの出掛かりをキャンセルして弱霞駆けで奇襲を仕掛けられる。霞駆けに連係した場合は投げにいくのがセオリーだが、割り込みには弱いので多用は禁物だ。


強霞駆けでの裏回りからは、しゃがみ弱Ⓚと投げでガードの揺さぶりを迫るといい。しゃがみ弱Ⓚからは立ち弱Ⓟにつなごう。

スパIV辞典

●いぶき補足　**中段攻撃について:**攻める際に使っていきたいのが中段攻撃の弱飛燕と➡＋中Ⓚ。弱飛燕はヒットを確認してからスーパーキャンセルして霞朱雀につなげられるため、見返りが非常に大きい。➡＋中Ⓚは攻撃の発生が遅いため、ガードの揺さぶりとしては使いづらいが、攻撃位置の低い技を跳び越えつつ攻撃できる上、ヒット時は遠距離立ち弱Ⓟがコンボになり、ガードされてもそのまま攻めを維持できる。



ダッシュがとにかく速いです。中間距離からの奇襲として使ったり、相手のジャンプをくぐるように使ったり、いろいろな用途が考えられます。個人的には、ダッシュを生かしたヒット&アウェイが強いキャラクターなのではと考えています。

TEXT:がーくん

壱の巻 基本戦術

素早いダッシュで接近して、得意の接近戦を仕掛けていくのがまことの狙い。中距離ではダッシュの布石として、しゃがみ強Ⓟやセービングアタックで相手をけん制していこう。相手がこれらに対して立ち技でけん制してくるようなら、立ち中Ⓟやしゃがみ中Ⓟでつぶしていこう。その際、空振りする間合いで繰り出しつつヒットするタイミングで⬇⬊➡＋中Ⓟと仕込んでおけば、相手のけん制技をつぶしたときにのみ中突進正拳突き・疾風が自動で出るので強力だ。跳び込むときは、下方向に強いジャンプ強Ⓟとリーチの長いジャンプ強Ⓚを使う。これにジャンプの軌道が変化する昇り中or強閃空カカト落とし・剣も交ぜていくと、対空迎撃されにくくなるぞ。こちらが対空する場合は、しゃがみ中Ⓚがそれなりに強いが、相打ちも多いのが難点。空対空の垂直ジャンプ強Ⓟで迎撃したり、ダッシュで相手のジャンプをくぐるなどして対処しよう。



閃空カカト落とし・剣

⬋⬇⬊⬅＋Ⓚと入力すれば低空で出せる。練習しておこう。



吊るし喉輪・唐草

追撃可能な投げ技。EX版は一発だけ攻撃を耐えられる。

オススメウルトラコンボ!!



正中線五段突き

コンボに組み込め、無敵時間もあるので切り返しにも便利。発生がそこそこ早いので大きいスキの反撃には直接決めよう。

コンボ

Ⅰ 立ち中Ⓟ→しゃがみ弱ⓀⒸ▶弱突進正拳突き・疾風

Ⅱ 吊るし喉輪・唐草→正中線五段突き

Ⅲ 直上正拳突き・吹上(空中ヒット)→強直上正拳突き・吹上Ⓒ▶前方ジャンプ→EX閃空カカト落とし・剣

Ⅳ 暴れ土佐波砕きⒸ▶前方ジャンプ→中閃空カカト落とし・剣→EX突進正拳突き・疾風

コンボ解説

Ⅰは基本コンボ。大ダメージを狙うなら立ち中Ⓟ→立ち弱ⓀⒸ▶弱突進正拳突き・疾風SC▶丹田練氣・攻めの型→正中線五段突きを使おう。Ⅱは崩しからのコンボ。Rゲージが無ければ、立ち強ⓅⒸ▶EX打ち下ろし手刀・颪に切り替えよう。Ⅲは対空用のコンボ。直上正拳突き・吹上は空中の相手にしか当たらない上に対空性能は低いので決めにくいのが難点。Ⅲの2回目の直上正拳突き・吹上とⅣの暴れ土佐波砕きの5段目の部分を前方ジャンプでキャンセルしよう。

弐の巻 まこと最重要ポイント

しゃがみ強Ⓟでダウンさせた後は、すかさずダッシュで距離を詰めて相手と密着してから起き攻めを仕掛けていこう。立ち中Ⓟと吊るし喉輪・唐草を相手の起き上がりに重ねていく、打撃と投げの二択が起き攻めの基本。吊るし喉輪・唐草は正中線五段突きにつながるので本命の選択肢だが、ジャンプやバックステップで避けられやすく、リスクも高い。まずはリスクの低い立ち中Ⓟを重ねて相手のジャンプを封じていくことが大事だ。立ち中Ⓟはスキが小さく、しゃがみ弱Ⓚまで目押しでつなげられるのでヒット確認ができる。特にコンボに使う弱突進正拳突き・疾風はガードされると反撃を受けかねないので、必ずヒット確認しておこう。なお、立ち中Ⓟの持続部分を重ねることができれば、立ち中Ⓟからしゃがみ強Ⓟが連続ヒットする。これと立ち中ⓅⒸ▶EX打ち下ろし手刀・颪を使い分けると、見切りにくい中下の二択を迫れるぞ。

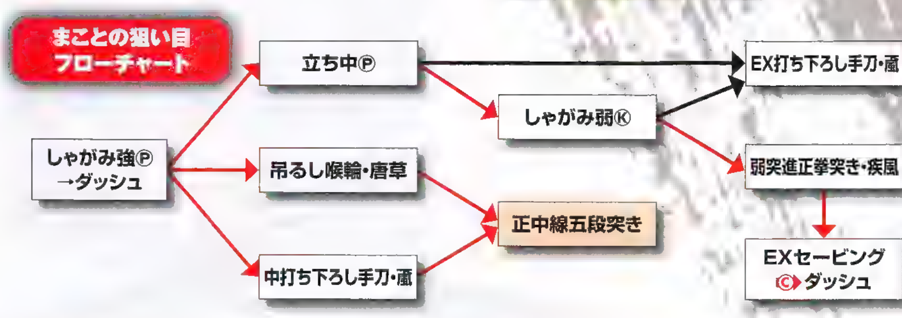
相手が起き上がり後すぐにリバーサルバックステップで起き攻めを避けてくる場合は、安定して防ぐことは難しいのが現状だ。そこである程度リスクは無視して、相手が起き上がる少し前に前方ジャンプしておき、相手のバックステップの着地地点にジャンプ強Ⓟをかぶせてコンボを狙う選択肢も交ぜておこう。正中線五段突きが使用可能なときはジャンプ強Ⓟからそのまま正中線五段突きが決まりハイリターンなので悪くない選択肢だ。

しゃがみ強Ⓟでダウンさせた後はダッシュからすぐに中段攻撃の中打ち下ろし手刀・颪をくり出せば……。





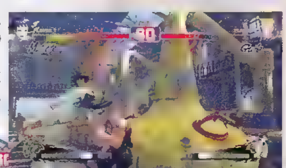
攻撃の持続部分が重なり、目押しで正中線五段突きにつなげられる(例外のキャラクターは欄外参照)。



参の巻 応用戦術

投げの選択肢に使う吊るし喉輪・唐草は相手に垂直ジャンプで避けられると危険なので、ローリスクの⬅投げも連係に組み込もう。⬅投げで相手をダウンさせた後は、ほんの少し後退してから前方ジャンプするとジャンプ中Ⓚをめくりで重ねる起き攻めができる。ただし、後退距離の調整でジャンプ中Ⓚのガード方向を分かりにくくすることはできないため、これだけではガードを揺さぶることはできない。そこで⬅投げ後のめくりの対の選択肢として、後退→前方ジャンプ→昇り気味に中閃空カカト落とし・剣もたまに交ぜると効果的だ。閃空カカト落とし・剣を昇りで出せば、ジャンプの軌道が変化して正面から攻撃するので、相手のガードミスを誘いやすいぞ。ちなみに最初の後退距離は前述のめくりジャンプ中Ⓚのときよりも若干長めに後退するのがコツ。閃空カカト落とし・剣がヒットしたら、しゃがみ強Ⓟや正中線五段突きへとつなげてダメージを与えていこう。

ジャンプ中Ⓚを重ねる際は、ジャンプ中Ⓚがヒットする瞬間に合わせてしゃがみ強Ⓟを入力しておくと……、





相手がリバーサルバックステップしたときにだけ、しゃがみ強Ⓟが発生してバックステップをつぶせる。



○○'s impression

ダートショットを当てられる距離まで近付けば強力なガードの揺さぶりを仕掛けられます。ただ、上級者になるとバックステップやセービングで打撃の二択を拒否してくるので、それにどう対処するかがこのキャラクターのカギになりそうです。

TEXT:ケンちゃん

壱の巻 基本戦術

ダッドリーは接近戦を得意とするキャラ。ガード崩し能力が高いので、積極的に接近戦を挑んでいこう。まず離れた間合いでは、リーチが長い➡＋強Ⓟ、ダッキング～ダッキングストレート、ジャンプ強Ⓚを使い分けて接近の機会をうかがっていく。相手の跳び込みに対しては、無敵時間があるEXジェットアッパーや立ち中Ⓚで迎撃していこう。ただしこれらの攻撃ではめくり跳び込みは落とせないため、当身技のクロスカウンターも併せて活用すること。相手の飛び道具に対しては、飛び道具無敵があるダッキングで回避しつつ接近するのが基本。ダッキング後に攻撃が届きそうな間合いでは、そのままダッキングストレート、ダッキングアッパーに派生するといい。跳び込みをガードさせるなどして、相手に近付くことに成功したら、中段の➡＋強Ⓚと下段のしゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚを使い分けてガードを崩しにかかろう。



発生15フレームの中段。ここからはしゃがみ弱Ⓟへ。



先端を当てれば反撃を受けにくい突進技。奇襲に使う。



1段目がヒットすると相手をロックするウルトラコンボ。空中コンボに組み込めるのが魅力だが、その場合ダメージが低下する。

コンボ

Ⅰ ➡＋強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強ⓀⒸ▶中マシンガンブロー or {EXマシンガンブロー→弱ダッキング～ダッキングアッパー}

Ⅱ 【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ】Ⓒ▶中マシンガンブロー or 強ジェットアッパー or {中ジェットアッパー㊈▶ダッシュ→コークスクリュークロス}

Ⅲ しゃがみ強Ⓚ→弱ダッキング～ダッキングアッパー（相手画面端）→コークスクリュークロス or ロケットアッパー

コンボ解説

Ⅰは中段始動のコンボで、しゃがみ弱Ⓟ、立ち強Ⓚの2カ所を目押しでつなぐ必要がある。Ⅱはターゲットコンボを利用した基本コンボ。スーパーコンボゲージ2本、リベンジゲージが50%以上のときは、1段目のダメージが最も高い中ジェットアッパー EXセービングからコークスクリュークロスが狙える。なお画面端ならば、中ジェットアッパー後にしゃがみ強Ⓟ→コークスクリュークロスが入る。Ⅲは下段のしゃがみ強Ⓚで打ち上げた後のコンボだ。

弐の巻 ダッドリー最重要ポイント

ジャンプ強Ⓚを相手の起き上がりに重ねられる状況での連係が下のフローチャート。Nor➡投げからはまず中ダッキング→ジャンプ強Ⓚを重ねてスタート。まずバックステップ対策に、ジャンプ強Ⓚが当たる瞬間に⬅⬋⬇⬊➡＋中Ⓟを入力しておこう。ジャンプ強Ⓚを相手がガードした場合は、しゃがみ弱Ⓚと➡＋強Ⓚで中下段の二択を迫る。二択がヒットした場合は中マシンガンブローにつなぐ。中マシンガンブロー後は1フレーム有利な状況になるため、ここからはさらに投げと立ち強Ⓚで二択を迫ろう。中マシンガンブロー後にバックステップを多用する相手には、リスクは高いがEXマシンガンブローでバックステップをつぶしてみるのも面白い。中下段の二択がガードされた場合は、スキが小さい弱マシンガンブローで削るか、弱ダッキングからNor➡＋投げで奇襲を仕掛けるといい。

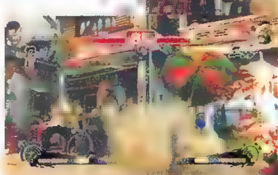
ジャンプ強Ⓚを起き上がりに重ねるときは、ヒットストップ中に⬅⬋⬇⬊➡＋中Ⓟを仕込んでおくこと。

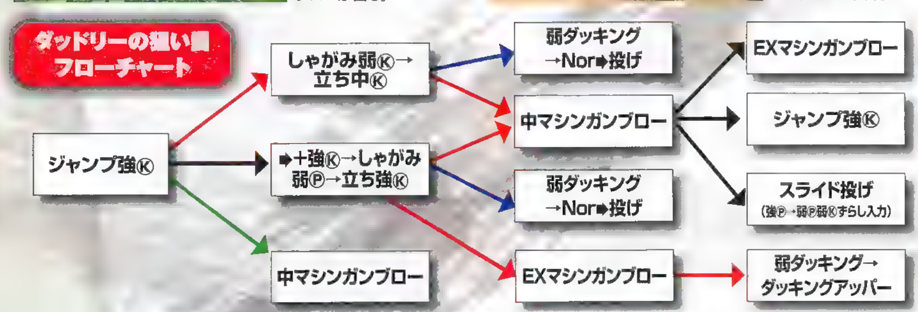



成功すると相手がジャンプ強Ⓚをバックステップで避けた時のみ、中マシンガンブローが出る。

➡＋強Ⓚから立ち強Ⓚまでつなげた場合、ダメージを重視した場合はEXマシンガンブローだ！




相手が画面端付近ならば、EXマシンガンブローからしゃがみ強Ⓚ→コークスクリュークロスが入る。



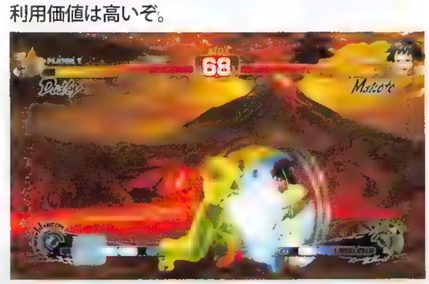
参の巻 応用戦術

●ローリングサンダーの価値

ダッドリーのウルトラコンボは、コンボのダメージに上乗せができるコークスクリュークロスが基本。だが、E.本田のEXスーパー頭突きなど、反撃しにくい主力技を持つキャラには、発生、リーチともに優れたローリングサンダーを選択するのもあり。ローリングサンダーは飛び道具に対する無敵時間が長いため、中間距離で出された飛び道具に対しても反撃を取りやすいのが魅力だ。

●ショートスイングブローを使いこなす

ショートスイングブローはコマンド入力が完成した直後から投げに対して無敵になるため、相手の通常投げへの対策として活用できる。弱版ならばガードされてもザンギエフのスクリューパイルドライバー、T.ホークのメキシカンタイフーンなど、極端に発生が早い技以外では反撃されない。相手の通常投げに対して直接ダメージを与えられるので利用価値は高いぞ。


SCゲージが3本以上ある場合は、EXジェットアッパー→㊈▶で相手の連係に割り込もう。

スパⅣ辞典 ●ダッドリー補足:クロスカウンターはコマンド完成後3フレーム目から立ちガード可能な打撃技を取れる当身技。受け止めた攻撃のダメージをダッドリーが受けてしまうという欠点はあるが、通常版は受け止めた攻撃のダメージ+60、EX版は+150上乗せしたダメージを相手に与える。めくり跳び込みを迎撃するのに重宝するが、アーマーブレイク属性がある技は受け止められない点に注意して使うこと。



アドン

伊予's Impression

ジャガートゥースやジャガーキックといった大きく動く必殺技があるので、画面を広く使う闘い方ができそうです。無敵技のライジングジャガーにEXセービングがかかるのも強いポイントです。通常技にクセがあるので、慣れるまでが大変かも。

TEXT：KYO

壱の巻 基本戦術

中距離は遠距離立ち強Ⓚでけん制しつつ、跳び込んできた相手を強ライジングジャガーで対空する。ジャガーキックは地上けん制技を跳び越えつつ奇襲可能。また、空中ジャガーキックをジャンプ直後に使えばすぐに着地する。ジャンプのフェイントとして使えるので、ジャガーキックを見せつつめくりを狙えるジャンプ中Ⓚで跳び込もう。



先端ガードなら反撃を受けにくい。空中でも使用可能。



上昇するひざ蹴り。強版とEX版は出始めが無敵だ。


地上で⬇⬊➡⬋と入力しジャンプ直後にⓀボタンを押せば低空ジャガーキックを出せる。入力が難しいので要練習だ。


対空は出始めに無敵がある強ライジングジャガー。⬋⬇⬊+強Ⓚと入力すれば、引き付けて対空できるぞ。

オススメウルトラコンボ!!



ライジングジャガーの強化版。出始めから無敵で、3段目がヒットすれば大ダメージを与える。対空や連続技で使おう。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓟ×2→弱ライジングジャガー
Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ×2Ⓒ弱ライジングジャガー or EXライジングジャガー
Ⅲ ジャンプ中Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ→中ライジングジャガーⒺⓍダッシュ→中ライジングジャガー or アバランチジャガー

コンボ解説

Ⅰは目押しでつながる連続技。しゃがみ弱Ⓟは発生が早いので、反撃や割り込みから狙おう。Ⅱは下段のしゃがみ弱Ⓚ始動の連続技。弱ライジングジャガーは、しゃがみ状態の相手に空振りしやすいので、相手の状態を確認してからつなぐこと。なお、しゃがみ弱Ⓟ×2部分はしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟでダメージアップが可能だ。その分難しくなるので、練習しよう。Ⅲは跳び込みから狙える連続技。2回目の中ライジングジャガーは、引き付けると1、2段目の両方がヒットしてダメージアップできるぞ。

弐の巻 アドン最重要ポイント

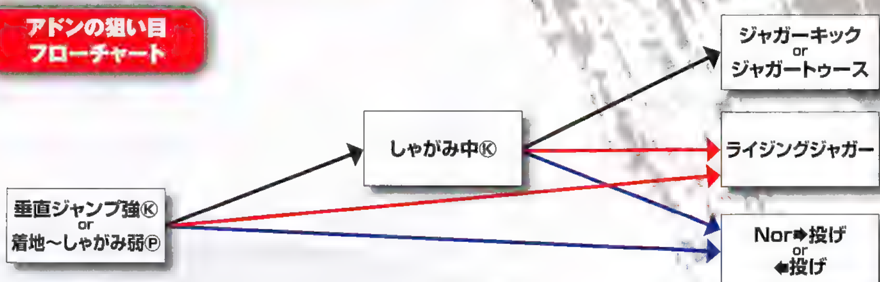
接近したら、発生が早いしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚで固めよう。数発刻めば、ヒット時はヒット確認後連続技、ガード時は暴れつぶしの連係となる。ガードを固める相手には、➡+中Ⓟや通常投げでガードを崩そう。➡+中Ⓟは中段技。リーチが長く、しゃがみ弱Ⓟやしゃがみ弱Ⓚを数発刻んだ後でも狙える。通常投げは、遠距離立ち強Ⓚ後素早く弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しと入力すれば「スライド投げ」が可能だ。また、暴れつぶしとしてライジングジャガーもアリ。ⒺⓍダッシュを仕込んでおけば、ガードされても攻めを継続可能だ。

ジャガーキックとジャガートゥースは、ガードされても若干不利程度で、当てたときのスーパーコンボゲージ増加量が大きい。スーパーコンボゲージがたまれば、ライジングジャガーを使いやすくなるので、しゃがみ中Ⓟから連係しよう。


ライジングジャガーⒺⓍダッシュは、ガードされても若干アドン側が不利になる程度。さらにここから打撃と投げの二択を迫ろう。


強ジャガートゥースはガードされてもほぼ五分。これに中版を出して目の前に着地するなどフェイントを交ぜて使おう。

アドンの狙い目フローチャート



参の巻 応用戦術

⬅投げは、投げた後は相手との距離が近い。少し後退して前方ジャンプすれば、後退した距離が長いと表、短いと裏となるぞ。めくりを狙えるジャンプ中Ⓚで表裏の二択を迫ろう。また、ジャンプ弱Ⓚでもめくりが可能な上、ジャンプ中Ⓚに比べてガード硬直時間が短いので、着地後しゃがみ弱Ⓚや通常投げのタイミングが早くなる。それに加えて、何も出さずに着地して、しゃがみ弱Ⓚや通常投げを狙うといった選択肢も組み込んでいけば相手の行動を惑わせることができる。

Nor➡投げ後は最速でダッシュして前方ジャンプすれば、相手が起き上がりに無敵技を出しても着地してガードが間に合う。ただし、昇龍拳など一部の発生が早い技は着地の硬直中にくらうので注意。また、ジャンプ攻撃が相手に当たるタイミングで強orEXライジングジャガーを仕込んでおこう。相手が無敵技を出すとジャンプ攻撃が空振りするので、着地後にライジングジャガーが出るぞ。


Nor➡投げ後の起き攻めで、ジャンプ攻撃の当たるタイミングでライジングジャガーを入力しておくと……。


相手の無敵技を着地後のライジングジャガーでつぶしたり避けられる。この戦法が有効な相手を確認しておこう。

スパⅣ辞典 ●アドン補足　**投げに対する行動**:相手の投げを読んだときは垂直ジャンプで避けて、ジャンプ強Ⓚで反撃しよう。垂直ジャンプ強Ⓚは下方向に非常に強く、頂点付近で出しても投げの空振りにヒットする。ヒット時は、着地後しゃがみ弱Ⓟにつないで連続技を狙えるぞ。また、昇り垂直ジャンプ強Ⓚはしゃがみ状態の相手にヒットする。ヒット後反撃を受けるので、トドメの選択肢で使おう。

伊予・ウメハラ・キャベツ・志郎・ときど・りきが吼える！

"ストリートファイターIV"トッププレイヤー キャラクターインプレッション&コンボ集

ストリートファイターIVのトッププレイヤーたちに各キャラクターのファーストインプレッションを語ってもらったぞ！

リュウ

ウメハラ

『ストIV』でリュウを使っている人ならすんなり使えると思う。昇龍拳の無敵時間が短くなってるから、引き付けて対空する技術が求められるね。『スパIV』ならではの要素は少ないけど、ゲームの基本を学ぶにはこのキャラを勧めたい。新ウルコンの滅・昇龍拳は夢があるけど使いこなすのは難しそう。俺は今回はほかの胴着キャラクターを触ってみようかな。

キャベツ

「波動拳が画面内に出ているうちは真空波動拳が出せない」という制約が影響してくる組み合わせとかはありそうですけど、基本的な立ち回りに変化は無いと思います。細かいキャラクター対策の積み重ねが勝率に結びついてくるので、上級者でも長く遊べるキャラクターですね。滅・昇龍拳はロマン技みたいですけど、狙いどころを絞れば使えそうですね。

コンボ

I セービングアタック（崩れ誘発）Ⓒ▶ダッシュ→➡+強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ

II 昇龍拳ⒺⓍ▶ダッシュ→滅・波動拳or滅・昇龍拳

Iはセービングアタックからのダウンを重視したコンボ。IIはウルトラコンボを組み込んだリュウの主力コンボだ。

ケン

ウメハラ

リュウとは違って『ストIV』からのパワーアップが目立つね。全キャラクター中トップクラスの間合いを誇るスライド投げが健在なのに加えて、➡+強Ⓚの発生も早くなってるから『ストIV』以上に攻めが強そう。新ウルコン・紅蓮旋風脚も使いどころは多そうだね。『ストIV』ではリュウや豪鬼に及ばないキャラクターだったけど、今回はかなり期待できるかも。

りき

EXセービングを使えば地上コンボから紅蓮旋風脚につなげられるので、『ストIV』よりもダメージを取れるポイントが増えていますね。難しいけど、通常技からノーキャンセルでつなげられるのも夢がある。『ストIV』と比べて竜巻旋風脚やEX昇龍拳のダメージが下がってるけど、間違い無く強化された点の方が多いので、今回はケン使いが増えそうだなぁ（笑）。

コンボ

I しゃがみ中ⓀⒸ▶波動拳ⒺⓍ▶ダッシュ→紅蓮旋風脚

II 強昇龍拳ⒺⓍ▶ダッシュ→しゃがみ弱Ⓟ→近距離or遠距離立ち弱Ⓟ→紅蓮旋風脚

Iは素早いダッシュがポイント。IIは立ち弱Ⓟの硬直が解けた瞬間にコマンドを完成させよう。素早い操作が必要だ。

春麗

伊予

『ストIV』ではあまり使えなかった⬋+弱Ⓚが対空として使えるようになったのは大きいかも。当たり方によっては追撃もできるので、闘い方の幅が少し広がったんじゃないでしょうか。新ウルコンの気功掌は、EX百裂脚→鳳扇華が連続技になりにくいキャラクター相手に重宝しそう。対空としては使いにくそうだから、コンボに組み込むのがいいと思います。

ときど

『ストIV』のころと比べて、技の使い勝手が変わっていないので、春麗使いなら違和感無く使いこなすことができそうです。火力が低くなった感はありますが、立ち回りの強さは健在。パワーアップした⬋+弱Ⓚはさまざまな場面で使えるのでは。新ウルコンの気功掌はコンボに組み込みやすそう。ただ、発生が若干遅めなので、対空としては使いにくいかも。

コンボ

I しゃがみ弱Ⓚ×3Ⓒ▶EX百裂脚→気功掌or鳳扇華

II ⬋+弱Ⓚ（空中ヒット）→ダッシュ→EX百裂脚→気功掌

Iのコンボは気功掌なら画面中央でも狙える。IIは対空からのコンボで、⬋+弱Ⓚが高い位置で当たった際に狙おう。

E.本田

ときど

強いでしょうこの相撲レスラー！　もともと飛び道具を持たない相手にはかなり強かったんですが、苦手にしていたキャラクターたちが『スパIV』でマイルドな性能になったこともあり、大幅に地位が上がった気が。スーパー鬼無双が機能しにくい対戦カードでは、震・大蛇砕きを選ぶという選択肢も大アリ。ジャンプ攻撃からの二択がより一層強くなりますよ。

りき

サガットのグランドタイガーショットをスーパー頭突きで抜けられるようになったのはうれしいパワーアップ。これでサガットに対抗できるようになったんじゃないでしょうか。震・大蛇砕きは相手が投げられる状態であれば、暗転後に回避されない強力な投げ系のウルコンですね。百貫落としをガードした後に反撃しようとした相手にぶっ放そうかな（笑）。

コンボ

I しゃがみ弱ⓅⒸ▶強百裂張り手→立ち強Ⓚ

II セービングアタック（崩れ誘発）Ⓒ▶ダッシュ→スーパー鬼無双or震・大蛇砕き

Iのキャンセルからの百裂張り手はしゃがみ弱Ⓟ後に中Ⓟ→強Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟとずらし押しすれば強百裂張り手を出せる。

ブランカ

志郎

『ストIV』でブランカが苦手としていたキャラクターの火力が下がったことで、相対的に強くなっている印象ですね。ローリングアタックへの反撃に乏しいキャラクターは苦戦を強いられそうです。新ウルコンのシャウトオブアースは使い勝手が良さそうですね。飛び道具判定ではないので、回避が難しそうだし、対地版は最後のケズリとして猛威を振るいそう。

ときど

以前のカプコン作品でブランカを使っていた経験から言うと、『ストIV』のブランカ使いはヌルい！」といつも思っていたので、今回は使ってみようかなと考えています（笑）。『ストIV』のブランカと比べて、性能はそれほど変わっていないのですが、ほかのキャラクターの変わった部分を考えると、『スパIV』ではかなり強いキャラクターのように感じられますね。

コンボ

I ジャンプ中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→遠距離立ち弱ⓅⒸ▶強ローリングアタック

II ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち中Ⓟ→ライトニングキャノンボール

IIはジャンプの着地硬直が残っている間に、⬅+立ち中Ⓟの入力で立ち中Ⓟを出し、ためを維持するのがポイントだ。

ザンギエフ

キャベツ

ダブルラリアットの１段目をガードしてしまえば、２段目以降がしゃがみに当らなくなったのはいろいろなキャラが恩恵を受けそう。アベルとかはかなり楽になったんじゃないでしょうか。ただ、接近戦での理不尽な二択は健在なので、近寄られたときは地獄ですね（笑）。シベリアンブリザードは夢がありますね。昇龍拳をつぶしたときのそう快感といったら……。

りき

『ストIV』に比べてジャンプ時のやられ判定が大きくなったので、空ジャンプで対空や飛び道具をやり過ごすことが難しくなってます。体力が少なくなったという変更もありますけど、全体的に火力が落ちているので大きな影響は無いかと。ダブルラリアットへの反撃技が増えていると思うので、そこを煮詰められると厳しくなる組み合わせもありそうですね。

コンボ

I しゃがみ弱Ⓚ×3Ⓒ▶EXバニシングフラット

II ダブルラリアット（相打ち）→EXバニシングフラット

Iはコマンド投げと対になる下段からのコンボ。IIはダブルラリアットが相打ちになった場合に確実に決めよう。

スパIV 辞典

プレイヤーによるインプレッションの中に、「スーパーストリートファイターIV」におけるシステムの表記で略されているところがありますが、口頭による会話口調を重視しているため、そのような表記になっております。
ウルコン→ウルトラコンボ　セービング→セービングアタック　暗転→ウルトラコンボ発生後のカットイン　ストIV→ストリートファイターIV　スパIV→スーパーストリートファイターIV

ガイル

伊予

ソニックブームのため時間短縮でコマンドで出る飛び道具と撃ち合いができるようになったのが大きいですね。裏拳のリーチも若干伸びていて、飛び道具の相殺時に当てやすくなってます。弱サマーソルトキックで迎撃できない状況の跳び込みをどうさばくかが課題になりそう。通常技や、↙+強Ⓚを対空にできる相手や状況を調べるのも面白そうですね。

ウメハラ

メインキャラにしようかなと思うほど使っていて面白い。ソニックのため時間が短縮されたのは大きいよ。弱サマーソルトキックも信頼できるし、ソニックハリケーンは連続技になるし。『ストⅣ』ではあまり強くなかっただけに、強化点が目立つね。追撃をかけられるようになった↙+強Ⓚを決められるポイントを探せば、火力面での心配も減りそう。

コンボ

Ⅰ ↙+強Ⓚ→サマーソルトキックor➡+強Ⓟ
Ⅱ サマーソルトキックⒺⓍ▶ダッシュ→ソニックハリケーン

Ⅱのコンボは、サマーソルトキックを↓ため↑で出してためを維持するのがポイント。切り返しから狙っていこう。

ダルシム

伊予

『ストⅣ』のころはあまり使い道の無かったドリルキック（空中で↓+Ⓚ）が強化されてますね。相手の足元に当てやすくなって、技もつながりやすいです。投げをジャンプでかわした後にこの技で反撃を狙うという使い方もできそうですね。EXヨガファイアが画面端まで飛ぶ上、スキが小さくなったので、飛び道具の打ち合いに強くなっているのもいいですね。

ウメハラ

ヨガシャングリラは、相手のコマンド投げをジャンプでかわしたときに狙えるのが強い。組み合わせによってはこっちを選ぶのもアリだと思う。『ストⅣ』のダルシムは、ジャンプ逃げのリスクが高いキャラクターだったけど、ドリルキックの強化やこのウルコンの追加で、新しい闘い方ができるんじゃないかな。全体的に攻撃力が上がってるのもうれしいね。

コンボ

Ⅰ 各種ドリルキック→⬅+中ⓀⒸ▶弱ヨガフレイム
Ⅱ ↙+強Ⓟ→ヨガインフェルノ

Ⅰはドリルキックを相手の足元付近にヒットさせたときに狙える。Ⅱはキャンセルを使わなくてもコンボになる。

バイソン

キャベツ

『ストⅣ』と同じ感覚で動かせるキャラクターです。ダーティブルは暗転後に相手が動ける時間があるので決めにくそうですが、高い気絶値が魅力ですね。攻め攻めのスタイルの人なら選んでもいいかもしれません。コンボを決めた後の起き攻めで、相手のリバーサルを読んでガードしたときにダーティーブルを決めて、一気に勝つというのが理想かな（笑）。

りき

『ストⅣ』ではガード時のやられ判定が後方に下がってたんですけど、『スパⅣ』ではガードモーションが変更されていて、やられ判定も平均的なものになっています。この影響はほとんど無いと思うのですが、ルーファス戦に限ってはこの変更点が響きそうです。少し遠い間合いのファルコーンキックを立ちガードで空振りさせるという対策が使えなくなると思うので。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ弱ⓀⒸ▶強バッファローヘッド→バイオレンスバッファロー
Ⅱ 近距離立ち強Ⓚ（カウンターヒット）→しゃがみ強Ⓚ

Ⅰはバッファローヘッドを↓ため↑で出し、バイオレンスバッファローのためを維持する。Ⅱはカウンターヒット時限定コンボだ。

バルログ

伊予

スプレンディットクローがしゃがみ中Ⓚの地上カウンターヒットから連続技になるので、しゃがみ中Ⓚによるグラップつぶしに夢が詰まってます（笑）。ブラッディーハイクローの方も、跳ぶ方向を指定できるようになり、壁に跳びかかる際に攻撃判定が追加されています。ジャンプ攻撃を多用するキャラクターには、こちらを選ぶのも戦術の一つだと思います。

ときど

使いやすくなった↙+中Ⓚが、地上戦での新しい武器になりそうです。『ストⅣ』ではあまり強くないキャラクターだっただけに、『スパⅣ』では明らかに強化されています。ただ、今回も切り返し手段の乏しさには苦労させられそうですね。EXスカーレットテラーに無敵時間があっても……よかったんじゃないかなぁーと思うのは僕だけでしょうか（笑）。

コンボ

Ⅰ しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ▶EXフライングバルセロナアタック～イズナドロップ
Ⅱ しゃがみ中Ⓚ（カウンターヒット）→スプレンディッドクロー

Ⅱはしゃがみ中Ⓚのカウンターヒット時のみ成立するコンボ。暴れ、グラップつぶしとして積極的に狙っていこう。

サガット

キャベツ

『ストⅣ』のころに猛威を振るった遠距離立ち弱Ⓚが2段技になり、1段目にしかキャンセルがかからないので、『スパⅣ』ならではの技の振り方が求められそうですね。各種タイガーショットは威力やゲージ効率が減少してはいるものの、最強クラスの飛び道具だと思うので、その使いどころがポイントになることは間違い無さそう。まだまだ"帝王"は健在です。

ときど

『ストⅣ』であまりに強過ぎた"帝王"だけに、弱体化された面が目立ちますが、まだまだ強いキャラクターだと思います。全体的に攻撃力が抑えられているので、コンボが減らなくなったと嘆くプレイヤーがいるかもしれませんが、前作が減り過ぎただけです。新技のアングリーチャージが意外に使えそうなので、サガット使いたちのやり込みに期待です。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶強タイガーアッパーカットⒺⓍ▶ダッシュ→➡+強Ⓚ→タイガーディストラクションorタイガーキャノン
Ⅱ ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち中ⓅⒸ▶強タイガーアッパーカットⒺⓍ▶ダッシュ→アングリーチャージ→EXタイガーアッパーカット→タイガーディストラクション

Ⅱはアングリーチャージを組み込んだ連続技。強タイガーアッパーカット後の技のつなぎはなるべく早く出そう。

ベガ

志郎

『ストⅣ』で苦手としていたキャラクターたちがマイルドな性能になったことで、地位が向上しそうなキャラクターの一人です。ダウンを奪った相手にサイコクラッシャーアタックをめくり気味に重ねることで成立する、懐かしの"サイコテイル"攻めが復活しています。これを活用したガードの表裏を揺さぶるセットプレーを研究してみてほしいですね。

りき

EXサイコクラッシャーアタックの飛び道具相殺時間が長くなったので、飛び道具に対して強くなっています。サイコバニッシャーはコマンド式のウルコンな上、レバーの左右で落下位置を調整できるのが強いですね。ハイリスクですけど、対空や投げからの起き攻めとして使うのも面白そうです（笑）。飛び道具や突進技の反撃にも狙いたいですね。

コンボ

Ⅰ ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶ダブルニープレス
Ⅱ （空中の相手に）斜めジャンプ中Ⓟ～中Ⓟ→（着地）ナイトメアブースター orサイコバニッシャー

Ⅰは跳び込みが当たったときに狙いたい。Ⅱはジャンプ中Ⓟを先読み対空として使う際に狙ってみるといいだろう。

ヴァイパー

キャベツ

『ストⅣ』のころに使っていた人はそのままの感覚で闘えます。新ウルコンのバーニングダンスは、投げの空振りや飛び道具のスキに合わせるように使いたいですね。何より、見た目がすごいことになってる技なので、ぜひ一度は使ってみてください。バーニングダンスも連続技に組み込めますが、火力を重視するならバーストタイムを選ぶのがよさそうです。

ときど

『ストⅣ』から大きな変化は無さそうです。苦手キャラクターの本田の性能がほとんど変化していないことを考えると、この組み合わせに限ってはまだまだ厳しい闘いを強いられそうです。全体的に火力が抑えられている『スパⅣ』ですが、C.ヴァイパーの爆発力は健在です。今回も、バーストタイムを組み込んだコンボは目を見張るようなダメージです。

コンボ

Ⅰ しゃがみ強ⓅⒸ▶EXセイスモハンマーⒸ▶ハイジャンプ（後方）→バーニングダンス
Ⅱ しゃがみ強ⓅⒸ▶EXセイスモハンマーⒸ▶ハイジャンプ→空中強バーニングキック→強サンダーナックルorバーストタイム

Ⅰはバーニングダンスを使ったコンボ。バーニングダンスは後方ハイジャンプから出そう。Ⅱは画面端付近で狙おう。

スパⅣ辞典　「ストⅣ」の技が「スパⅣ」では一部調整されている。代表的な変更点（編集部調べ）をP021～P027の欄外に羅列する。●**「ストⅣ」キャラクター主要変更点一覧:リュウ:**弱と中の昇龍拳が空中判定になるまでの時間が短くなり、相打ち時のリュウ側のスキが増加。／**ケン:**➡+強Ⓚの攻撃判定発生までにかかる時間が短くなり、ガード崩しとして使いやすくなった。／**春麗:**↙+弱Ⓚの攻撃判定が強化され、対空として使いやすくなった。

ルーファス



キャベツ

『ストⅣ』と比べると、体力と火力がダウンしましたが、低空ファルコーンキックを使った鋭い攻めや、ローリスクハイリターンなEX救世主キックは健在なので、とにかく攻めたい人にオススメです。『ストⅣ』のころに苦手キャラクターだったサガットやザンギエフが若干マイルドに調整されているので、相対的にルーファスの評価が上がるかもしれませんね。

伊予

ビッグバンタイフーンは飛び道具をメインにしてくるキャラクターを相手にしたときに選びたいですね。かなり離れた位置からでも相手を吸い寄せるので、「弾を撃てない」という状況を作りやすそう。豪鬼の阿修羅閃空などのワープ技にも、読み切っていれば狙えると思うので、攻めからの脱出手段が多いキャラクター相手のときもいいんじゃないでしょうか。

コンボ

- Ⅰ 遠距離立ち強Ⓚ→ビッグバンタイフーン
- Ⅱ 近距離立ち弱Ⓚ→近距離立ち強ⓅⒸ▶強銀河トルネード→（相手画面端時のみ）スペースオペラシンフォニー

Ⅰは遠距離立ち強Ⓚヒット時に狙いたい。ビッグバンタイフーンはクリーンヒットさせるために、少し遅めに出そう。

フォルテ



ウメハラ

ほとんど変わってないなーと……。あんまり『ストⅣ』のころも詳しく知ってるわけじゃないんだけど（笑）。プロペラトルティーヤの威力が少し下がったとはいえ、起き攻めはまだまだ強い。新ウルコンのエル・フォルテウルトラスパークは、ジャンプ攻撃を引きつけて発動すれば、対空に使えそう。ウルコンが両方強そうだから、プレイヤーは迷いそうだね。

ときど

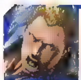
立ち強Ⓟの気絶値が下がったことで、『ストⅣ』以上に起き攻めの精度が求められそうです。攻めに使う技の性能に大きな変化は無いので、セットプレーの強さは健在だと思います。攻めのパターンを探すのは好きだから、『スパⅣ』では少し触ってみたいですね。いろいろなキャラクターを使って遊ぶという楽しみ方は、家庭用ならではのものでしょうか。

コンボ

- Ⅰ 近距離立ち強ⓀⒸ▶ワカモーレレッグスルー
- Ⅱ ｛近距離立ち強ⓅⒸ▶アバネロダッシュ～急停止｝×3→近距離立ち強ⓅⒸ▶アバネロダッシュ→カラマレスライディング

Ⅰは近距離で使えるコンボ。キャンセルしなくても入る場合も。Ⅱはアバネロダッシュの停止から素早く近距離立ち強Ⓟを出そう。

アベル



志郎

『ストⅣ』よりもスカイフォールの判定が強くなっているので、対空として使える状況が増え、守りが強化されています。新ウルコンの無空は、ボタンを押しっ放しにすると出すタイミングを変えられるので、対空としてはもちろん、最後の悪あがきとしても強そうですね（笑）。起き攻めは最強クラス、守りも強いとなると、最強を狙えるキャラクターかもしれません。

りき

『ストⅣ』ではザンギエフに対してかなり厳しい闘いを強いられるキャラクターでしたが、今回はアベルの強化もあって、ザンギエフを相手にしてもかなり闘える組み合わせになったのではないでしょうか。『ストⅣ』では、プレイヤーたちの研究によって強さの評価が上がってきたキャラクターですが、『スパⅣ』でもその研究の成果を生かしていけると思います。

コンボ

- Ⅰ しゃがみ中ⓅⒸ▶中チェンジオブディレクション～セカンドミドル～フィニッシュミドル
- Ⅱ ➡+中Ⓚ ～ダッシュ→近距離立ち強Ⓟ（1段目）Ⓒ▶強チェンジオブディレクション(EX)▶ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ→無我

Ⅱは近距離立ち強Ⓟの目押しがポイント。P029で紹介している目押しのテクニックを使うと決めやすいので練習しよう。

セス



ウメハラ

いろいろな技を持っているので、幅広い闘い方ができるのが魅力かな。体力がすごく低いので、ウルトラコンボを絡めた連続技なんかをくらってしまうと、とんでもないことになりそう。ソニックブーム、垂直・後ろジャンプ強Ⓟ、三角跳びをうまく使って、相手に的を絞らせないように闘っていく遠距離戦を主体とした地味なスタイルが意外に強そうだね（笑）。

ときど

家庭用版『ストⅣ』のときは、強そうだなぁーと思って眺めてたんですが、『スパⅣ』になって若干マイルドになった気がしますね。それでもまだまだ可能性を感じさせる技の多彩さがあるんですが、体力の低さが最後までネックになりそうです。使いこなせればかなり格好いいキャラクターだと思うので、職人プレイヤーのやり込みに期待したいところです。

コンボ

- Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓅⒸ▶中百裂脚
- Ⅱ EX昇龍拳→丹田タイフーン

Ⅰはしゃがみ弱Ⓚからの基本コンボ。Ⅱは昇龍拳の追加入力を出し切り、着地後にに丹田タイフーンを発動しよう。

豪鬼



志郎

体力が低いという弱点はあるものの、軒並み高性能な技がそろっているので、ミスさえ無ければ勝てるキャラクターです。『ストⅣ』よりも百鬼豪砕空振り時の硬直が増えたので、この技を使った起き攻めにリスクが発生するようになったことが注目すべきポイントでしょうか。天衝海轢刃は阿修羅閃空のスキに突進技を当てようとしてくる相手に使うとか（笑）。

ときど

『ストⅣ』でとがっていた部分が全体的に調整され、いいカンジに強いキャラクターになった気がします。｛遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ｝×nのループが無くなったことで、これに頼っていた組み合わせは若干きつい闘いを強いられそうですね。天衝海轢刃は、今はやりのガード不能（P028参照）に使ったら強かった……みたいなことは無いんですかね（笑）。

コンボ

- Ⅰ しゃがみ弱Ⓟ→近距離立ち強ⓅⒸ▶豪波動拳(EX)▶ダッシュ→立ち強ⓅⒸ▶豪昇龍拳
- Ⅱ 遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶弱竜巻斬空脚→弱豪昇龍拳(EX)▶ダッシュ→強灼熱波動拳

Ⅱは遠距離立ち強Ⓚからのコンボ。遠距離立ち強Ⓚ後の距離が遠い場合はP029のテクニックを使ってしつなげよう。

剛拳



ウメハラ

剛波動拳を撃って、跳ばせて落とすというスタイルより、ダッシュと百鬼襲を使ってガンガン攻めるスタイルが強そう。真・昇龍拳を組み込んだ高火力コンボが狙いやすいので、逆転性も高いはず。じっくりと立ち回ることはできなさそうだけど、持ち味を生かせればかなり強いキャラクターだと思うので、『スパⅣ』の使用キャラクターの候補に考えているよ。

りき

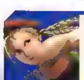
電刃波動拳は威力がそれほど高くない代わりに、ガードしてもスタン値を上昇させれらる面白いウルコンですね。ガードさせるだけでは気絶させられないのは残念だけど（笑）。真・昇龍拳と違って、画面中央でもコンボに組み込みやすいのもいいですね。弱攻撃から狙える連続技が少ないので、投げと対になる打撃技をどう選ぶかがポイントになりそう。

コンボ

- Ⅰ 金剛身(SC)▶禁じ手・昇龍拳
- Ⅱ 立ち強ⓅⒸ▶弱剛波動拳(EX)▶ダッシュ→しゃがみ強ⓅⒸ▶EX閃空剛衝波→電刃波動拳

Ⅰは金剛身成立時のみ禁じ手・昇龍拳が発動する。Ⅱは近距離立ち強Ⓟ→弱剛波動拳の所でヒットを確認するのが理想だ。

キャミィ



ウメハラ

通常技の先端を使ってけん制して、対空はしっかりキャノンスパイクで落とす、いわゆる"跳ばせて落とす"を徹底したいキャラクター。キャノンストライクを絡めたラッシュもできるけど、堅実な立ち回りができてこそ変則的な動きが生きてくると思うよ。キャノンスパイク→EXセービングから連続技を狙えるので、ここにゲージをつぎ込むのが良さそう。

ときど

キャノンストライクを使った素早い展開の攻めが強そうです。ただ、ガードを崩す際は打撃と投げの素直な二択を仕掛けなければならないので、無敵技やコマンド投げで逆二択をかけられたときにどう対処していくかが課題になりそうですよね。キャラクター人気が高いと聞いているので、すさまじいやり込みを見せてくれるプレイヤーも出てくる気がします。

コンボ

- Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱ⓀⒸ▶強スパイラルアロー
- Ⅱ キャノンスパイク(EX)▶バックステップ→ジャイロドライブスマッシャー

Ⅰは下段始動のコンボ。Ⅱはキャノンスパイク→EXセービングの時点でヒットを確認し、ウルトラコンボにつなげよう。

スパⅣ辞典
●「ストⅣ」キャラクター主要変更点一覧：**E.本田**:遠距離立ち強Ⓟの判定が強化。スーパー頭突き突進中はグランドタイガーショットを抜けられる。／**ブランカ**:サプライズフォワードの着地硬直が減少。／**ザンギエフ**:ダブルラリアットの2ヒット目以降がしゃがみに当らない。前方ジャンプのやられ判定拡大。／**ガイル**:ソニックブームのため時間短縮、削りダメージ増加。弱サマーソルトキックの無敵時間増加。

フェイロン

ウメハラ

フェイロン自身のセービングは強いけど、相手のセービングに対して弱そうっていう面白いキャラクター。烈火真撃は当てどころが少ないので、思い切って逆鱗拳を選ぶのもアリかも。持っているだけで相手を威嚇できるかも（笑）。相手が投げを狙ってくるところはEX烈空脚で逆二択を迫れるから、キャラクター別の連係を覚えれば勝率が大きく上がりそう。

ときど

出掛かりに無敵時間のある裂空脚が強いですね。投げを仕掛けるポイントでの逆二択として非常に優秀な技だと思います。打撃に対しても、織炎脚という信頼できる無敵技があるので、接近戦の読み合いが面白そうです。間合いは狭いながらも、追撃可能なコマンド投げや発生の早い中段攻撃も持っているので、ガードを揺さぶる手段には困らなさそうですね。

コンボ

Ⅰ 烈空脚→近距離立ち強ⓅⒸ▶強烈火拳

Ⅱ 織炎脚EX▶ダッシュ→強烈空脚→烈火真撃

Ⅰの列空脚後に近距離立ち強Ⓟを入力する際は、P029で紹介した目押しのテクニックを使うといいだろう。

さくら

キャベツ

真空波動拳、真空天仰波動拳は使い勝手がよさそう。コンボにも組み込みやすいし、真空天仰波動拳の方は、間合いによっては対空にもなりそうですね。攻めの爆発力が高い上に、切り返しにもEX咲桜拳があるので、使いやすいキャラクターなんじゃないでしょうか。目押しコンボの難度が少し高いので、確実に決められるように練習が必要ですね。

志郎

接近戦がとにかく強いキャラクターですね。投げと打撃のシンプルな二択で体力を奪うスタイルになりそうですけど、弱春風脚を絡めた連続技の爆発力が高いので、相手に与えるプレッシャーはかなり高いはず。弱・EX春風脚の後に攻めを継続できるので、自分と相手の技のフレームなんかが分かってくれば、強力な連係を組み立てられるようになるのでは。

コンボ

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中ⓀⒸ▶強咲桜拳

Ⅱ しゃがみ中ⓅⒸ▶弱春風脚→遠距離立ち弱ⓀⒸ▶EX春風脚→強さくら落としor真空波動拳orダッシュ春爛漫

目押しが命のさくらのコンボは、P029の目押しテクニックを使いたい。Ⅱは真空波動拳なら安定して決められる。

ローズ

伊予

通常技に優秀なものがそろっている印象があります。投げつぶしの立ち中Ⓚ、対空のしゃがみ強Ⓟなど、見た目通りの用途で技を出せるので、初心者にも扱いやすいキャラクターだと思います。コンボの火力がそれほど高くなさそうなので、リードを取られないように闘いたいです。EXソウルスパイラルには無敵があるので、これの使いどころも考えたいですね。

りき

ソウルスパークで跳ばせて、しゃがみ強Ⓟで落とすのが基本でしょうか。ソウルリフレクトで飛び道具を制限できる組み合わせもいくつかありそうです。ソウルサテライトは攻めに使うのもいいけど、相手の連係への割り込みに使っていくという用途の方が多そう。ローズの周りに弾が発生するまで完全無敵なので、密度の高い連係にも割り込めそうです。

コンボ

Ⅰ 近距離立ち中Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶弱ソウルスパイラル

Ⅱ （相手画面端）ジャンプ強Ⓟ→立ち強ⓅⒸ▶強ソウルリフレクト→ソウルサテライト→EXソウルスルー

Ⅰは密着状態で、相手の投げや下段に勝ちやすい近距離立ち中Ⓚからのコンボ。Ⅱは相手を画面端に追い込んだ際に狙おう。

元

伊予

EX百連勾を使ったコンボや連続技EX逆瀧による対空など、EX技への依存度が高いキャラクターなので、スーパーコンボゲージの管理がポイントになってくると思います。惨影は突進スピードが速く、決めどころの多いスーパーコンボですが、この技がほかのキャラクターより重視していては後手後手に回ってしまうということになりかねないので、バランス感覚が大事ですね。

志郎

自分が使うのであれば、喪流のしゃがみ強Ⓚのリーチが長いことを生かして、これをうまくヒットさせてから起き攻めを仕掛けるというスタイルを取りますね。喪流の立ち中Ⓚを使ったスライド投げは、間合いが広いので打撃の対の選択肢として使えそうです。セービングへの対策として、いろいろな技に百連勾を仕込むという動きも交ぜるといいかもしれません。

コンボ

Ⅰ （喪流）しゃがみ弱Ⓚ→立ち中ⓀⒸ▶EX百連勾→しゃがみ強Ⓚ

Ⅱ （喪流）しゃがみ中ⓀⒸ▶惨影→絶影or死点穴

Ⅰは元の基本連続技。百連勾の連打をすぐに止めしゃがみ強Ⓚへとつなごう。Ⅱはスーパーコンボとウルトラコンボを使っている。

ダン

志郎

通常技は弱めですが、アーマーブレイク判定を持つ断空脚がそれを補って余りあるほど強いです。弱版はガードされても攻めを継続できるし、強版ですら反撃は難しい……この技がほかのキャラクターにあったら大変なことになったかも（笑）。晃龍拳も無敵時間があるので、対空にも困りません。ウルコンもニつとも優秀です。どちらを選ぶか迷いますね。

りき

断空脚による横押しが強いですね。バックダッシュ→EX断空脚の動きは奇襲として強力なので、活用してもらいたいです（笑）。EX断空脚をガードされても昇龍拳のような発生の早い技をリバーサルで出されない限り反撃はうけません。自分が使う場合は、疾走無頼拳を選びます。対空はもちろん、垂直ジャンプで断空脚をかわそうとするところに狙えますよ。

コンボ

Ⅰ 立ち強ⓅⒸ▶強断空脚

Ⅱ 晃龍拳EX▶ダッシュ→強断空脚or覇王我道拳

Ⅰは強断空脚をガードされても反撃を受けない相手に対しては連係としても使っていける。Ⅱは晃龍拳からの追撃コンボ。

コイツに注目!!　俺ならこのキャラだ！

伊予：ダルシムは強そうだけど、『ストⅣ』で使い過ぎたから、今回はいぶきを使おうと思ってます。ハイジャンプキャンセル破心衝ができるようになればですが（笑）。

ウメハラ：今回はガイルかな。剛拳も気に入ってる。あのハチマキはカーソルを通過するだけ……になるかもしれませんね（笑）。

キャベツ：経験値を生かしてヴァイパーを使う予定です。コーディーも並行して使いたいですね。

志郎：『スパⅣ』ではいろいろなキャラクターを使うということにチャレンジしたいので、アベルはもちろん、新キャラクターのまことやハカンも使ってみます。

ときど：最初は豪鬼をメインにしつつ、ブランカやE.本田、ガイルといったタメキャラを触る予定です。

りき：『ストⅣ』で使っていたベガやE.本田も気になりますが、今のところ見た目が面白いハカンをメインキャラクターにする予定です。

伊予

第一回の「ストリートファイターⅣ　全国大会」の優勝者。闘劇'09でも志郎とタッグを組み、決勝戦では惜しくも敗れたものの、準優勝を果たした実力者。ダルシムを主に使用。

志郎

伊予とタッグを組み、『闘劇'09 ストリートファイターⅣ』では準優勝に輝いた。安定感のある闘い方に定評があり、どんなときでも実力を発揮できる。メイン使用キャラはアベル。

ウメハラ

2009年には海外の『ストリートファイターⅣ』の大会で三冠に輝くなど、国内よりも主に海外で活躍していた、2D格闘ゲーム界のカリスマ。リュウを主に使用している。

ときど

格闘ゲーム界において、随一の理論派として知られる。「ときど式」と言われる起き攻めを開発するなど、その研究と閃きは高く評価されているプレイヤー。メイン使用キャラは豪鬼。

キャベツ

KOFプレイヤーとして有名であり、闘劇'09では、「大御所」とタッグを組み、見事に優勝を果たし、『ストリートファイターⅣ』でもその実力を見せつけた。主にヴァイパーを使用。

りき

その力強いプレイスタイルから、親しみとあこがれをこめて「パワーさん」と呼ばれる強豪プレイヤー。『ストⅣ』ではベガを使い、全国大会などの大舞台で多くの名勝負を見せてくれた。

スパⅣ辞典　●「ストⅣ」キャラクター主要変更点一覧：**ダルシム**：通常技の攻撃力が全体的に増加。ドリルキックの判定強化。／**バイソン**：立ち、しゃがみガードをした際の接触判定が前方へ拡大。／**バルログ**：相手の攻撃で爪と仮面が外れにくくなった。スカーレットテラーが投げ無敵に。➘+中Ⓚが中段技になり、発生が早く。／**サガット**：全体的に火力が低下。遠距離立ち弱Kの2段目がキャンセル不能。ジャンプ中Ⓟの攻撃判定持続時間減少

初心者必見！ 東大生「ときど」による"必勝理論"

『スーパーストリートファイターIV』をプレイし始めたが「全然勝てない!」という君たちへ。最強東大生ゲーマー「ときど」が必勝法を伝授するぞ。

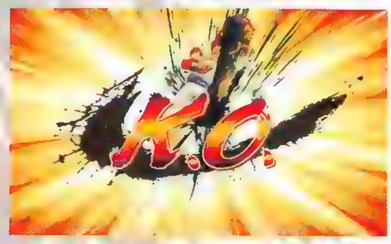
本文構成／執筆：ケンちゃん
取材協力：よるよる
イラスト：春人（http://ameblo.jp/treow/）



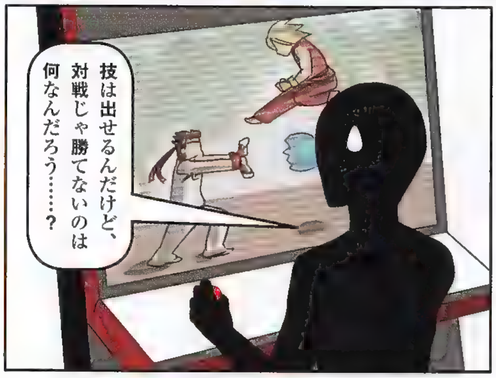
はじめに

"けん制"、"対空"、"起き攻め"と聞いても、いまいちピンとこないプレイヤーのために、現役東大生にして『ストIV』最強豪鬼使いの呼び声高い「ときど」の協力を得て、『スーパーストリートファイターIV』の上達方法を伝授していくのが当コーナー。

格闘ゲームの基礎ともいえる部分から解説していくので、どのように行動、練習すれば勝利へつながるかが分からないプレイヤーは必見だ！　なお、本文中に出てくる『スパIV』用語が分からない場合は、下の用語集をすぐにチェックするといいぞ。



次のページから対戦の根本となる"けん制"、"対空"、"ガード崩し"の三つの要素を解説していく。一つずつ意味を理解して習得し、グランドマスターを目指せ！



知らない用語はここでチェック！ 『スパIV』用語辞典

■**当て投げ（あてなげ）**：しゃがみ弱Ⓟ→通常投げなど、攻撃をガードさせた後に投げを狙うこと。

■**暴れ（あばれ）**：相手が有利な状況でボタンを連打して技を出すこと。発生の早い弱攻撃が使われるケースが多い。防御手段の一つとして使おう。

■**EX必殺技（いーえっくすひっさつわざ）**：SCゲージを25%消費することで出せる、強力な必殺技。無敵時間が付くなど、通常版よりはるかに性能が高くなる。

■**ウルトラコンボ**：Rゲージが50%以上になると使用可能になる強力な必殺技。通常の必殺技とは異なり通常技からキャンセルで出せず、Rゲージの量が多いほどヒット時に与えられるダメージが高くなる。

■**起き攻め（おきせめ,おきぜめ）**：ダウンを奪った相手の起き上がりを攻め込むこと。一方的に攻撃を仕掛けられる状況なので、投げ、中段、下段、めくりを駆使して相手のガードを揺さぶりにかかろう。

■**固め（かため）**：スキが少ない技を活用して、相手が動けないように攻撃し続けること。

■**キャンセル**：通常技、特殊技の技の戻り部分を無くして、別の技へ移行すること（※本記事中ではⒸ▶と表記）。「しゃがみ中Ⓚから波動拳」といったように、通常技から必殺技へつなぐのが一般的。なお通常技、特殊技の中にはキャンセルができないものも存在する。

■**空中判定（くうちゅうはんてい）**：キャラが空中に浮いている状態を指す。ジャンプのほか、技を出すだけで空中へ浮くものもある。空中に移動すると投げをくらわない状態になるので、回避手段として効果的。

■**けん制（けんせい）**：相手の行動を制限するために出す攻撃で、リーチが長い技や飛び道具が使われる。

■**攻撃判定（こうげきはんてい）**：技の攻撃範囲を指す用語。一般的にやられ判定より攻撃判定が大きい技が、「攻撃判定が強い」と言われる。

■**硬直（こうちょく）**：技を出した後のスキのこと。この硬直が長いと空振り、ガード時に反撃を受けやすい。

■**スーパーキャンセル**：必殺技の硬直をキャンセルしてスーパーコンボを出すこと（※本記事中ではⓈⒸ▶と表記）。威力の高い連続技を決めるときに役立つシステムだ。

■**スーパーコンボ**：SCゲージを100%消費して出す、強力な必殺技。

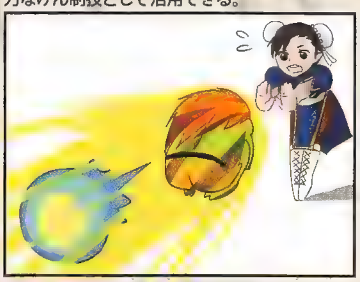
■**セービングアタック**：1発だけ相手の攻撃を受け止められる（ハイパーアーマー状態）攻撃。ボタンを押し続けることで性能が変化する。

■**対空**：相手のジャンプを撃墜すること。

■**立ち回り（たちまわり）**：闘い方、試合の運び方を指す。

■**ターゲットコンボ**：ケンの近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟなど、ボタンを続けて押すだけで連続攻撃を繰り出せるコンビネーション。

■**飛び道具（とびどうぐ）**：波動拳、ソニックブームといった攻撃判定を飛ばす攻撃の総称。「弾（たま）」と呼ばれることもある。飛び道具にはやられ判定がないので、強力なけん制技として活用できる。



「無敵」の項でも述べるが、必殺技の中にはブランカのEXローリングアタックなど、飛び道具をすり抜けるものもある。

■**投げ（なげ）**：密着時のみ仕掛けられる、ガードを無効化する攻撃手段。通常投げと、必殺投げ（コマンド投げ）があり、前者はつかまれた後に投げ抜け（弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し）を使えば、ダメージを回避できる。

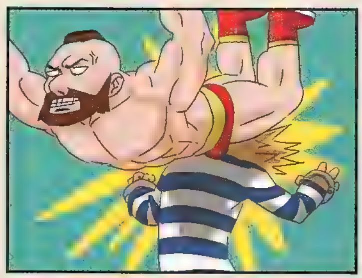
■**昇り○○（のぼり○○）**：ジャンプした直後に攻撃すること。具体的には"昇りジャンプ強Ⓟ"、"昇り竜巻旋風脚"、のように使用する。

■**ハイパーアーマー**：セービングアタックによって得られる、相手の攻撃を耐えられる効果のこと。バイソンのEXダッシュストレートなど、一部のEX必殺技にもこの効果がある。

■**無敵（むてき）**：相手の攻撃が当たらなくなる状態を指す。無敵にもさまざまな種類があり、すべての攻撃を無効化する"完全無敵"、打撃に対してのみ無敵状態になる"打撃無敵"。さらに投げを無効化する"投げ無敵"、飛び道具が当たらなくなる"飛び道具無敵"が存在する。相手の攻撃を避けつつ一方的に攻撃できるため、無敵がある技は防御手段や相手の攻撃をつぶすのに重宝する。

■**目押し（めおし）**：技の硬直が解けた瞬間に次の技のボタンを押して攻撃をつなぐこと。リュウの「しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ」が代表的な例。

■**めくり**：相手を跳び越えつつジャンプ攻撃を当てるテクニック。ガード方向が通常と逆になるので、相手はガードしにくくなる。



ザンギエフのジャンプ↓+強Ⓟやリュウのジャンプ中Ⓚのような、攻撃判定が横方向に広い技は、めくりに適している。

■**やられ判定（やられはんてい）**：攻撃が当たる判定のこと。

■**有利、不利（ゆうり、ふり）**：技を当てた後の状態を指す。有利な状況では攻めを継続し、不利な状況では守りを固めるのがセオリー。この有利、不利を知ることで効率良く攻めを展開できるようになる。

■**リカバリアブルダメージ**：ハイパーアーマー状態で攻撃を受けると発生する、体力ゲージが白く変化した部分。白い部分は時間経過で回復するが、その間に攻撃をくらうと消えてしまう。

■**リバーサル**：起き上がった瞬間、相手の攻撃をガードした直後に攻撃を出すこと。成功すると画面に"REVERSAL"の表示が出る。

■**連打キャンセル（れんだきゃんせる）**：弱攻撃の戻り際の硬直からさらに弱攻撃を出す、キャンセルの一種。『スパIV』では、連打キャンセルで出した技は必殺技やスーパーコンボでキャンセルできなくなる。

■**EXセービング（いーえっくすせーびんぐ）**：SCゲージを50%消費し、攻撃動作中に中Ⓟ中Ⓚ同時押しで出せるセービングアタック。ハイパーアーマー効果は無いものの、必殺技をキャンセルして出せるので、コンボのつなぎやスキのフォローに役立つ。

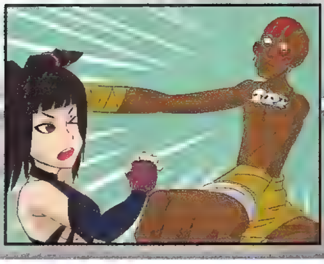
いきなりすべての用語を覚える必要は無い！　まずは次のページに進み、分からない用語があればこのページに戻って意味を確かめよう！

スパIV辞典
●「ストIV」キャラクター主要変更点一覧：**ベガ**:EXサイコクラッシャーアタックが飛び道具を消しやすく。サイコクラッシャーアタックのめくり判定が増加。／**C.ヴァイパー**:地上及び空中のバーニングキックの硬直が若干増加。／**ルーファス**:全体的に攻撃力が低下。／**エル・フォルテ**:近距離立ち強Ⓟの気絶値が減少。／**アベル**:スカイフォールの頭付近の判定が小さくなり、対空に使いやすくなった。

間合いを把握して有利な状況を作る

けん制について

けん制は直接大ダメージを与える手段ではなく、相手を動かす布石となる重要な攻撃方法。まずは使い方を覚えよう。



けん制の種類と効果を知る

けん制とは相手にプレッシャーをかけて、自分のキャラの得意な状況を作るために出す攻撃のこと。このけん制技を相手に見せてジャンプを誘ったり、後ろに下がらせるなど、直接大ダメージには結びつかないものの、結果的にダメージを与える布石となる行動だ。基本的に下述にある①飛び道具、②突進技、③足払い、④リーチが長い技（攻撃判定が強い技）の4種類に分類される。

リュウならばしゃがみ中Ⓚ、しゃがみ強Ⓚは③、もしくは④に該当する技となる。しゃがみ中Ⓚはしゃがみ強Ⓚよりリーチは短いものの、スキが小さいのが特徴。空振りしても相手に反撃を受けにくい。一方、しゃがみ強Ⓚはヒット時にダウンを奪えるという大きな見返りがあるものの、空振りやジャンプで避けられたときに手痛い反撃を受けやすいのが特徴だ。波動拳は①に該当する技で、相手の通常技に打ち負けないため、どの距離でもけん制手段として使える。ただし、タイミングよく相手にジャンプされると、ジャンプ攻撃から手痛い反撃を受けるリスクがある。このように自分の使用キャラの技をタイプ別に分類して、どのような効果があるかを把握しておくことが重要だ。

①飛び道具



波動拳など攻撃判定を飛ばす攻撃。射程が長く相手の通常技に負けないが、跳び込まれる恐れがある。

②突進技



ブランカのローリングアタックを代表とする技。攻撃範囲が広いので相手の動きを制限する効果がある。

③足払い



しゃがみ状態から出せる下段攻撃。しゃがみ強Ⓚはヒット時にダウンを奪えるので、起き攻めの起点となる。

④リーチが長い技

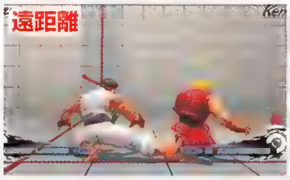


飛び道具と似た効果があるが、自分と相手のリーチ差で有効度合いが変化。相手の地上行動を制限できる。

けん制の使い方

けん制を使うときには前方、後方移動を駆使して、自分のキャラの攻撃が届く間合いを維持することが基本。プレイの難度は高いが、上級者になると相手のけん制技がぎりぎり届かない間合いを維持し、相手が攻撃を空振りしてからそのスキに攻撃する（俗に言う"差し合い"）といったテクニックを用いることがある。また、リーチでは負けている相手にも攻撃判定が強い技を使えば、けん制を直接つぶしてダメージを与えることも可能。けん制技同士の相性はトレーニングのレコーディング機能を使えば調べられるので、活用してみてほしい。

遠距離



目の前で相手が攻撃を空振りしたらチャンス。自分と相手キャラのけん制技の間合いを把握しよう。

近距離



トレーニングのレコーディングで相手に苦手な攻撃を連打させて、それをつぶせる攻撃を探してみよう。

注目システム セービングアタック

[illegible]



[illegible]

注目システム バックステップ

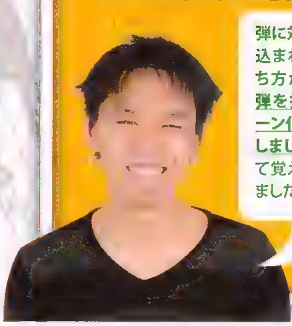
[illegible]



[illegible]

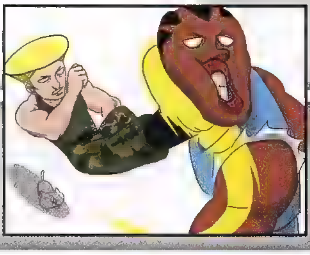
ときどのけん制論

『スパⅣ』のダッシュは移動中に攻撃が出せないので、自分と相手のキャラの攻撃範囲を知っておきましょう。ここからは難しくなりますが、**間合いの取り合いでは相手が前に出てくるか後ろに下がるかを、相手の行動で判断する必要があります**。後ろに下がる場合は攻撃を出してもしょうがないので、前に踏み込んで技を出しましょう。あと、飛び道具に関しては何回も撃って撃ち方を覚えてください（笑）。とりあえず**撃つタイミングがワンパターンにならないことが大事です**。



弾に対して簡単に跳び込まれている人は、撃ち方がワンパターン。弾を打つ場所がパターン化してないか注意しましょう。あとは撃って覚えろと僕も教わりました（笑）。

スパⅣ辞典　●「ストⅣ」キャラクター主要変更点一覧：**セス**：ヨガテレポートの硬直が増加。画面上にソニックブームがある状態で丹田ストリーム発動不能に。／**豪鬼**：百鬼豪砕空振り時の着地硬直増加。遠距離立ち強Ⓚの発生が鈍化。／**剛拳**：➡＋中Ⓟの発生が早くなった。⬅＋投げ空振り時の硬直が増加。



相手に接近するための単純な手段

ジャンプと対空について

ジャンプは最も手っ取り早い接近手段。だが、それに応じたリスクもある。

ジャンプで攻め込む

ジャンプ攻撃を使って攻め込む、いわゆる"跳び込み"という行動は、相手に接近するのに役立つ手段。飛び道具や相手のやっかいなけん制技を避けつつ攻撃を仕掛けられるのが魅力だ。さらにジャンプ攻撃はヒットさせると連続技につなげられる上、ガードされても有利な状況に持ち込めるので、後述のガード崩しにも展開できるといういたれりつくせり状態。このように跳び込みは成功時の見返りが大きい魅力的な手段だが、ジャンプ中は相手の攻撃をガードできないため、後述の対空技で一方的に攻撃されるリスクもあるのだ。



相手の飛び道具と跳び込みのタイミングが合えば、ジャンプ攻撃から連続技を決め手大ダメージを与えられる。



跳び込みに使うジャンプ攻撃は、下方向へ攻撃が向いているタイプを使おう。当てればフィーバータイム!

対空技でジャンプ攻撃を迎撃

"対空"とは跳び込みを仕掛けてくる相手を迎撃してダメージを与える手段のこと。跳び込みが簡単に接近できる手段であるからこそ、『スパIV』だけにとどまらず2Dタイプの格闘ゲームでは、この跳び込みに対する迎撃の成功率が勝敗に大きくかかわってくる。この対空に適した技を"対空技"と呼び、自分のキャラの対空技は、トレーニングを活用して必ずチェックしておくこと。

対空に失敗すると、ヒット、ガードを問わず一気に形勢が相手側へと傾くため、常に相手のジャンプを意識して対空技で迎撃するのが理想。基本的に対空技として使用できる技のタイプは、リュウ、ケンの昇龍拳、ガイルのサマーソルトキックを代表とする①無敵必殺技。リュウ、ケンのしゃがみ強Ⓟなどのような自分の頭上を攻撃する②地上通常技。E.本田のジャンプ強Ⓟなど、ジャンプ攻撃で相手の跳び込みを撃墜する③空対空、最後は極端に座高が小さくなる技で、相手のジャンプ攻撃を避けつつ攻撃する④低姿勢になる技の四つが代表的だ。なお、リュウの場合は具体的に、中昇龍拳が①、しゃがみ強Ⓟと遠距離立ち強Ⓚが②、ジャンプ中Ⓟが③、しゃがみ中Ⓚが④に該当する。



無敵状態でジャンプ攻撃を避けつつ逆に攻撃する。できるだけ跳び込みを引き付けてから出すのが重要だ。



攻撃発生が早く、攻撃判定が強い技を用いる。無敵が無いので、相手のジャンプに対して早めに出そう。



ジャンプ攻撃で相手の跳び込みを撃墜する手段。上もしくは前に向いているジャンプ攻撃を使っていこう。



相手の跳び込みを避けて着地のスキを攻撃するのが目的。ただし、相手のジャンプ攻撃の判定が強いとつぶされる。

注目テクニック めくり跳び込み



相手を跳び越えつつ攻撃を当て

注目テクニック 空中で軌道変化する技



この距離から跳び込む

ときどのジャンプ論

対空迎撃を成功させるには意識配分が重要です。地上戦を意識している状況でジャンプされると迎撃するのが難しいので、垂直ジャンプ攻撃やけん制技を出している時など、相手のジャンプを見るポイントを作りましょう。また、**自分のキャラの対空技が、どの程度の距離までジャンプを撃墜できるか知ることも大事です。**間合いによっては対空技を変える必要もある上、有効射程外の跳び込みに対しては、あえて対空技を出さないことも必要になってきます。



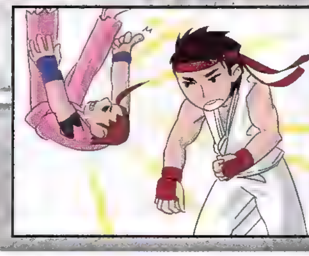
対空は成功率によって勝率が大きく変わる重要なポイント。自分のキャラが持つ対空技の有効間合いを理解し、地上戦をやりつつも空中を見るタイミングを考えていきましょう。

スパIV辞典 ●「ストIV」キャラクター主要変更点一覧:**キャミィ:**斜めジャンプ弱Ⓚでめくりやすくなった。各種アクセルスピンナックルの発生が早くなった。/**フェイロン:**➡+強Ⓚ、烈火真拳の発生が早くなった。/**さくら:**投げ間合いが増加。斜めジャンプ中Kでめくりやすくなった。/**ローズ:**ソウルリフレクトの飛び道具接触判定が出ている時間が延長。

ダメージを与える直接的手段

ガード崩しについて

ガード崩しとはダメージに直結する行動。チャンスをつかみ、攻勢をかけろ!



打撃と投げの二択

打撃と投げの二択は、どのキャラでも狙える『スパⅣ』においてもっともスタンダードなガード崩し手段。ジャンプ攻撃、もしくは密着状態ではしゃがみ弱Ⓟなどをガードさせた後に、通常投げを狙うのが基本だ。『スパⅣ』ではガード硬直後の投げ無敵がほとんど無いため、通常投げを回避するにはジャンプか投げ抜けをする必要がある。ジャンプ、立ち弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しで通常投げを回避する相手には、ジャンプ攻撃やしゃがみ弱Ⓟから下段攻撃のしゃがみ弱Ⓚに連係するといい。しゃがみ弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しでで投げ抜けを行なう相手に対しては、投げ抜けの失敗で暴発するしゃがみ弱Ⓚをつぶすようなタイミングで打撃を出そう。攻撃ヒット時はカウンターヒットとなるので、大ダメージを与えられるのだ。一方、投げ抜けされないコマンド投げを二択に使う場合は、相手がジャンプを開始するタイミングに攻撃を当てるように打撃を出そう。



『スパⅣ』の当て投げはしゃがみ弱Ⓟで暴れてもつぶせない。ガードを崩す側の場合は、投げ抜けをつぶす選択肢が必要。

ダウン後の攻防を制する(起き攻め)

しゃがみ強Ⓚや通常投げでダウンを奪った後は相手に受身を取られない(※一部例外あり)ため、起き上がりを攻めるチャンス。これを"起き攻め"と呼ぶ。起き攻めはまとまったダメージを相手に与える重要なテクニックだ。起き攻めで使用するガード崩し手段としては前述の打撃と投げの二択に加えて、左右のガード方向を揺さぶる①表裏の二択、しゃがみガード不能の攻撃を活用する②中段攻撃が効果的。

①は相手が起き上がるタイミングに、正面からジャンプ攻撃を重ねるか、前述のめくりでジャンプ攻撃を当てるかでガード方向を惑わせていく。めくりを狙う場合は明らかに相手の背後に回り込むようにジャンプするのではなく、相手の頭上をギリギリで通過することで幻惑効果がアップする。②は立ちガード不能の下段攻撃と、しゃがみガードできない中段攻撃を使い分けて、相手のガードを惑わせる方法。ダッドリーのように追撃が可能な中段攻撃(➡+強Ⓚ)を持つキャラでは特に有効な戦術だ。

なお、相手が受身を取れる状況でも起き攻めは可能。ある程度近い間合いなら、相手が受身をとるタイミングで①を仕掛けつつ、受身を取らなかった場合は投げと打撃の二択に切り替えるなど、状況に応じた対応ができるとベストだ。



①表裏の二択

相手が起き上がるタイミングに合わせて真上を位置取るように跳び込み、ジャンプ攻撃を当てよう。

めくり攻撃と下方向へ強い攻撃を使い分けることで、よりガード方向が判別しにくくなるのだ。



②中段攻撃

リュウの➡+中Ⓟなど、特殊技に中段攻撃が多い。起き攻めだけでなく、ジャンプ攻撃を当てた後にも狙おう。

2D格闘ゲームは、ガードできる攻撃の数が多いしゃがみガードが基本なので、中段攻撃はヒットしやすいのだ。

注目ポイント リバーサルを警戒する

[illegible]



[illegible]

注目ポイント コンボで大ダメージを狙う

[illegible]



EXセービングでのコンボ強化

[illegible]

ときどのガード崩し論

ガード崩しを狙う場合は、きちんと二択をかけることがポイントです。『スパⅣ』では基本的に投げが強力ですが、**しっかり打撃の選択肢も作り、なおかつヒット時にしっかりコンボを決められないと効果は半減してしまいます。**一人でも練習できるポイントなので、トレーニングを活用しましょう。



起き攻めは、立ち回りの上手さが問われない単純な要素なので、とにかく練習してモノにしましょう。表裏の二択は、上級者でも確実にガードすることはできません。

終わりに 講師ときどからのアドバイス

対戦で勝つには自分が有利な状況できっちりダメージを取ることが一番大事。トレーニングを利用してコンボ、起き攻めを反復練習しましょう。特に目押しのタイミングは身体で覚えるものなので、練習するほど成功率は上がるはず! けん制や間合いの取り方、対空の成功率は理論だけでは上達しないので、とにかく対戦を繰り返して経験を積むしかありません。



強くなるための五箇条

- コンボミスをするな!
- ちゃんと二択を作る
- 相手の気持ちを察する
- 自分の使用キャラの特性を知る
- 強キャラを使え!(笑)

スパⅣ辞典

●「ストⅣ」キャラクター主要変更点一覧:元:逆瀧に対投げ無敵時間が増加。喪流、忌流ともにジャンプ軌道が変化。喪流中の立ち中Ⓟのやられ時間が減少。喪流中のしゃがみ強Ⓚの硬直が短縮。/ダン:しゃがみ挑発とジャンプ挑発に攻撃判定が追加。バックステップ動作中に空中判定部分が追加。弱空中断空脚の攻撃判定が下方向に拡大。

サイキョー流道場 出張版

さらなる高みを目指すためのテクニックを伝授！

オレはサイキョー流道場、師範の火引弾様だ。今日はお前らに『スパIV』で役立つテクニックを教えてやる。オレ様が直々に伝授してやるんだ。ありがたく聞けよ！



壱 コマンド入力の知識集

昇龍拳コマンド（→↓↘＋ボタン）は、↘↓↘と入力してもコマンドが成立する。しゃがんだまま入力できるので、相手の跳び込みをギリギリまで引き付けて対空可能だ。また、相手の起き攻めで表裏の二択を迫られた場合、↘↓↙↓↘↓↙……と入力しつつボタンを連打すれば、めくられても振り向いて無敵技が出るぞ。

←タメ→←→系コマンドのスーパー（ウルトラ）コンボは、←タメ→→←→＋ボタンと入力すればダッシュから出せる。遠距離の飛び道具に対しての反撃や、セービングアタックで崩れを誘発したときの連続技で利用できるので、マスターしておきたい。



ダウンを奪われたら↘↓↙↓↘↓↙……と入力してボタンを連打。ジャンプ攻撃を重ねる起き攻めは、表とめくり、どちらでも迎撃可能だ。

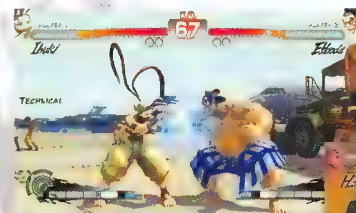


←タメ→→←→と入力すれば、ダッシュで間合いを詰めてからスーパー（ウルトラ）コンボを出せる。飛び道具に対して狙おう。

弐 投げ抜け入力の工夫

通常投げの出始めは投げられても投げ抜けになるため、立ち状態での投げ抜け入力は相手の投げを抜けやすい。しかし、下段技をくらいやすいのが難点。一方、しゃがみ状態で投げ抜けを入力すると、相手に投げられなかった場合はしゃがみ弱Ⓚになる。遅めの投げや暴れつぶしの連係に弱いが、しゃがみ弱Ⓚから連続技を狙える可能性があるのが利点だ。

バックステップや無敵技には、投げ抜けを仕込んでおくといい。コマンドが完成すればバックステップで避けたり無敵技で迎撃でき、コマンドが遅れても投げ抜けが発生するので、投げられたときの保険になるぞ。



投げ抜けは立ちでもしゃがみでも入力可能だが、どちらも一長一短。リスクリターンを考えて、キャラや状況によって使い分けるのが大事だ。



しゃがみ状態で弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押し→中Ⓟ・中Ⓚ同時押しと素早く入力すれば、投げ抜けを仕込みつつセービングアタックが可能だ。

参 キャラクターによる総体力の違い

下記のリストは、『スパIV』に登場するキャラを総体力が多い順に並べたもの（防御力は全キャラ共通）。パワーキャラは体力が多く、多彩な攻めが可能なセスや豪鬼といったキャラは体力が少ない傾向にある。なお、『ストIV』に比べると、上位キャラと下位キャラの体力差が小さくなっている。

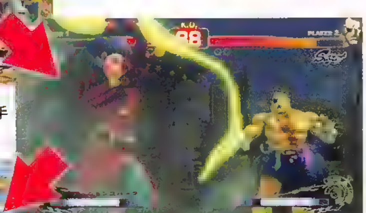
体力	キャラクター
多	ザンギエフ、ホーク
	本田、バイソン、サガット、ルーファス、アベル、ダッドリー、ハカン
	リュウ、ケン、ブランカ、ガイル、バルログ、ベガ、剛拳、フェイロン、ダン、ディージェイ、ガイ、コーディー
	キャミィ、さくら、ローズ、まこと、アドン、ジュリ
	春麗、ダルシム、ヴァイパー、フォルテ、元、いぶき
	豪鬼
少	セス

四 ウルトラコンボを使った特殊連係

相手の起き上がりなど特定の条件において、飛び道具が相手に当たる瞬間にウルトラコンボの暗転を合わせると、飛び道具がガード不能になる。暗転した瞬間の1フレームを合わせる必要があるので難度は高いが、ローズのソウルサテライトやジュリの風水エンジンなどは、失敗しても攻めを継続できるため強力だ。



◀ダウンを奪ったら相手の起き上がりに飛び道具を重ねる。続いて、相手が起き上がった瞬間にウルトラコンボの暗転を合わせよう。



▶成功すると暗転中に飛び道具がヒット。相手の体力が減っているのが分かるはず。



◀飛び道具→ウルトラコンボと連続ヒットして大ダメージ。飛び道具のスキが大きいキャラでも、EXセービングを利用すれば狙えるぞ。

スパIV辞典 ●**無敵について**：本作の無敵は対打撃無敵、対飛び道具無敵、対投げ無敵の3種類がある。対打撃無敵は飛び道具以外の打撃技に対して無敵。対飛び道具無敵はその名の通り飛び道具に対して無敵で、体の一部分にあるものが多い。ほとんどのジャンプ攻撃は足部分が飛び道具無敵のため、飛び道具が空中で引っかかることは少ない。なお、バニシングフラットのように、見た目は打撃技だが飛び道具判定の技もあるので注意。

極 アーマーキャンセル

出始めからアーマー判定のある必殺技は、動作を開始した瞬間に相手の攻撃を受け止めると、直後に一部のEX必殺技やスーパー（ウルトラ）コンボでキャンセル可能。キャンセルまで入力してしまっても、相手の攻撃を受けなければ次の技が発生しないので、各種ゲージの節約ができるぞ。相手の起き攻めや特定の連係に対して狙っていこう。

なお、キャンセルを受け付けているのはヒットストップ中のみ。弱攻撃などはヒットストップが短いので、素早くコマンドを完成させる必要がある。



起き攻めされたら、1フレーム目からアーマー判定のある技をリバーサルで出そう。



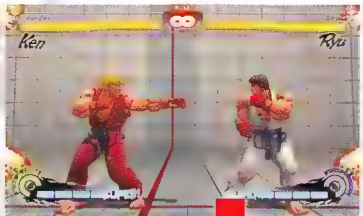
相手の攻撃を受け止めたら、スーパー（ウルトラ）コンボでキャンセルして反撃だ。

示 同時押し入力を利用したテクニック集

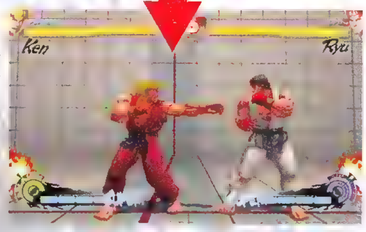
スライド投げ

前進する通常技は、出始めをキャンセルして投げを入力すると、前進しながら通常投げを出す「スライド投げ」になる。大きく前進する通常技を持つキャラは、擬似的に投げ間合いを広くできるぞ。

ケンの➡＋中Ⓚやバルログの遠距離立ち強Ⓚなどで可能で、ケンなら➡＋中Ⓚを入力してから1フレーム後に弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押しでOK。接近戦のガード崩しで役立つテクニックなので練習しよう。



通常投げは空振りしてもキャラの位置が変わらない。同じ位置でスライド投げを使うと、



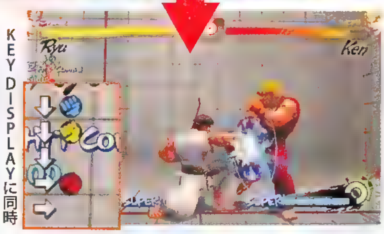
足が前進しているのが分かる。前進距離が長いほど、遠距離から投げが可能だ。

ずらし押し入力

ボタンを押した後に1フレームずらして別のボタンを押すと、ずらし押し部分が前のボタンとの同時押しと認識される。例えば、各種硬直終了直前に中Ⓟ→弱Ⓟとずらして入力すると、中Ⓟ→中Ⓟ・弱Ⓟ同時押しとして認識されるのだ。中Ⓟ・弱Ⓟ同時押しでも中Ⓟが出るので、中Ⓟを2フレーム続けて入力したことになる。難しい目押しやウルトラコンボへつなぐ連続技の成功率を上げられるぞ。



トレーニングモードのKEY DISPLAYが、写真のように表示されていれば成功。



KEY DISPLAYに同時押し部分が無いと失敗。ずらし入力の間隔を早くしよう。

トライアルモード ワンポイント攻略

連続技を習得できるトライアルモード。中には特殊なテクニックを使うと簡単になるものもあるぞ。

トライアルモードの前半は必殺技や基本連続技といった比較的簡単なものだが、後半になると難しい連続技になる。連続技の内容は左上に表示されているが、画面の位置や通常技の遠近の区別などは表示されていない。画面端限定や近距離攻撃でないとつながらない、といった場合もあるので注意しよう。

ここでは、特殊なテクニックや必殺技の特性を利用するものなど、一部難しいものをピックアップ。応用できるテクニックもあるので参考にしてほしい。



ジュリの風破刃は、ボタン押しっぱなしで飛び道具部分をホールド可能。これを利用しないとクリアできない。

本田 Level18

百裂張り手など連打系の必殺技は、ボタンを5連打すると成立する。Level18は、しゃがみ中Ⓚ後に素早く弱Ⓟ→Ⓟ→強Ⓟ→弱Ⓟ→中Ⓟ・強Ⓟ同時押しと入力しよう。また、ジャンプ強Ⓟ（強Ⓟ連打）→しゃがみ弱Ⓟ・中Ⓚ同時押しとつなぐのもアリだ。



ジャンプ強Ⓟ始動ならしゃがみ中Ⓚの前にⓅを連打できるので、入力にゆとりが持てる。

ガイル Level21

◆タメ◆◆◆＋弱Ⓚでサマーソルトキックを入力し、続けて◆◆（◆◆でもOK）＋弱Ⓚと入力すればキャンセルでダブルサマーソルトが出せる。タメが間に合わない場合は、ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟとつないで、タメ時間を稼ごう。



◆タメ◆◆◆＋弱Ⓚ→◆◆＋弱Ⓚと一気に入力しよう。これができれば連続技を強化できる。

ヴァイパー Level21

Level21は、内容通りにつなぐと素早い入力を求められる。ここは、サンダーナックル・キャンセル後にしゃがみ強Ⓟ Ⓒ EXセイスモハンマー→[illegible]ッシュ→バーストタイムにすると簡単。サンダーナックル・キャンセルは動作の短い強版を使おう。



表示された攻撃が含まれていれば、途中に別の技を挟んでもOK。簡単になる場合も多いぞ。

さくら Level23

咲桜拳は◆◆◆で入力すると、素早く入力できる。1回目のEX咲桜拳は、のけぞりが長い4段目をEXセービングして、ダッシュから近距離立ち中Ⓚにつなごう。なお、弱春風脚後のしゃがみ強Ⓟやダッシュ近距離立ち中Ⓚは、ずらし押し入力を使うといい。



しゃがみ強Ⓟは強Ⓟ→中Ⓟ、近距離立ち中Ⓚは中Ⓚ→弱Ⓚでずらし押し入力をしよう。

スパⅣ辞典

●**ずらし押し入力補足**：ボタンは弱Ⓟ＜弱Ⓚ＜中Ⓟ＜中Ⓚ＜強Ⓟ＜強Ⓚの順で優先順位が高く、同時押しをすると優先順位の高い攻撃になる。そのため、弱Ⓟはずらし押し入力で活用できないので注意しよう。弱Ⓚは、立ち状態で弱Ⓟ・弱Ⓚ同時押しすると通常投げになるため、立ち状態では活用できない。なお、Ⓟ三つ同時押し→Ⓚ（またはその逆）と入力すれば、ウルトラコンボにもずらし入力を活用可能だ。



編集部でも大流行！ iPhone/iPod touch版 ストリートファイターIVを遊び尽くす！

iPhone/iPod touch用アプリケーションとして発売された「ストリートファイターIV」。編集部内でも大流行中。知らない人は人生の半分は損してる……かも!?

いつでもどこでも「ストIV」！

iPhone/iPod touch用アプリケーション『ストリートファイターIV』を格闘ゲーム好きのライターたちが見逃すはずもなく……。最初はiPhoneで『ストIV』なんて……どうみてもネタだよねなんて思いながら対戦していたのもつかの間、勝ってうれしい、負けて超悔しいのはアーケードさながら。さらに、iPhone/iPod touchの操作性に合ったキャラクター性能に調整されており、遊べば遊ぶほど新たな発見が。小野プロデューサーの談話に加え、編集部内の注目キャラクターやハマり過ぎのライター＋αの座談会まで含めたこのページをとくとご覧あれ！



➡仕事もせずに熱中している副編集長「しもでん」と新人編集部員の「小島」。あの……仕事をしてほしいんですけど!!



⬅4月15日に公開された新キャラクター「キャミィ」。アップデート日は未定だが、ここでも大暴れの予感！



"スーパーストリートファイターIV"プロデューサー 小野義徳氏 iPhone/iPod touch版"ストIV"かく語りき!!

アーケード版やコンシューマー版のように1フレームを争うとかそういうゲーム性ではなくて、「ストリートファイターIV」の序章の部分を詰め込んだゲームとして遊んでもらって、「ストリートファイター」ってこんなゲームだったんだ！ という"小さくなってしまった記憶"をよみがえらせてもらえればなと思っています。

昔スーパーファミコンで遊んでいた「お父さん」たちの中で、「ストリートファイター」シリーズの最新作が出ているというのを知らない人が多いと思うんです。そういう人たちに向けて、何か発信できないかな、と思ってこのアプリケーションを作ったんです。そしてそのお父さんたちが、一番ゲームをプレイしていたときの記憶を自分の子供たちに伝えるためのツールになればいいな、と思います。

まずはこの『ストIV』のデキを見てください！



左下の赤い丸がレバー。右下の4つのボタンはそれぞれP→パンチ、K→キック、SP→必殺技、S→セービングに対応。



小足見てから昇龍余裕!? リュウ

必殺技ボタンを使って、無敵対空の昇龍拳、竜巻旋風脚での飛び道具対策に、滅・波動拳での対空などがすべてワンボタンで出せるのがリュウの強み。昇龍拳Ⓢ真空波動拳→滅・波動拳という総体力の7割以上を奪い去る強烈なコンボを持つのも魅力。昇龍拳→EXセービングキャンセルからの滅・波動拳も健在だ！



相手の飛び道具を見てから滅・波動拳を撃つというウメハラ氏の得意とするテクニックがワンタッチで我らの手にも！



ソニックの数を数えろ!! ガイル

ソニックブームのスキがアーケード版『ストIV』よりも格段に小さい。サマーソルトキックの無敵時間も驚くほど長い上、攻撃範囲が拡大されているので、上からの攻めにも完全対応。サマーソルトキック→EXセービングキャンセルからは➡＋Ⓚが連続技になるので火力も十分。編集部内の最強キャラクター候補筆頭だ！



サマーソルトエクスプロージョンも超性能！ タメが完成していれば簡単に出せるのでコンボにも組み込みやすいぞ。

ライター陣＋α座談会

まじん：面白いよね、『ストIV』アプリ。

よるよる：まじんさん、あなた別の編集部なのに最近いつもアルカディア編集部に居るよね……。

ケンちゃん：よるよるさん、あなたいつもそのまじんさんと『ストIV』アプリで対戦してるでしょ。

ときど：僕は今日初めてこのアプリで遊んだけど、これは対戦相手が居ればめちゃくちゃ面白いでしょ。『ストIV』経験者にはおなじみの読み合いとかもちゃんと盛り込まれてるし。

よるよる：ときどさん、まじんさんのガイルが強過ぎて困ってるんで、あれを攻略する"ときど式"を開発してくださいよ。起き攻め的な意味で。

ときど：サマーソルトはめくりに弱いんじゃ？

まじん：iPhone/iPod touch版のサマーソルトは後ろ方向にも攻撃判定があります（キリッ）。

ケンちゃん：ガイル、リュウは安定感があるよね。ほかにも春麗が強そう。ワンタッチで覇山蹴が出るのはヤバイよね。何か、そこから普通にEX百裂脚がコンボになっちゃうし……。

よるよる：ワンタッチで技が出ることで、こんなに強くなるんだっていう発見もあるよね。俺の反応が7フレーム早くなっている、みたいな感覚を味わえるよ。あ、ちなみにカンタン必殺技はアルカディアの基本ルールです（※欄外参照）。

まじん：だれに向かって説明してるのそれ（笑）。それじゃ、今日も元気に対戦しようか。

ケンちゃん：じゃあ3試合ぐらいやりますか……。

よるよる：その3試合が気付いたときには10試合になっているわけですね。分かります。



仕事を放置して熱中するときど＋ライター陣＋別の部署の編集者「まじん」。あれ、仕事の打ち合わせは？

スパIV辞典 アルカディア編集部では、カンタン必殺技（ボタンひとつで必殺技を出せるシステム）モードON、オートガードOFFが基本ルール。満足のいく試合をしたとき（主にウルトラコンボなどのぶっ放しで勝ったとき）や相手があり得ないミスをしたときは、試合終了後にリプレイデータを保存できる機能を生かして、対戦相手をあおるのが「マナー」だ。例：まじん「よるよるさんに気持ちよく勝てたから、リプレイをとっておこう（にやにや）」。



ウメハラSUPERコラム



ウメハラが『スーパーストリートファイターⅣ』をプレイ。どのように感じたのかの率直な意見とオススメキャラクターを語ってもらったぞ!

『スーパーストリートファイターⅣ』をプレイしてみた!

ウ:『スパⅣ』をプレイしてみた感想はどうですか?

モ:俺からかよ(笑)。全体的に攻撃力が下がったことで、立ち回りの重要性が上がってるね。個人的にはうれしい変更点かな。

ウ:うん。俺もそこが一番いい変更点だなって思った。ほかには?

モ:新キャラがたくさん追加された割には、皆個性があると思うね。

ウ:まあ、そうかもね。ウルコンが二つになって戦略に幅ができたのもいい点だよね。ただ、同時に二つのウルコンが出せた方がよかったかもね。単純にその方が楽しそう。

モ:だろうね。ちなみに、ウルコンの選択ってどうやって決めたらいいと思う?

ウ:明らかに一種類しか使わなさそうなキャラも居るけど、ブランカ、ガイル、ケン、ザンギエフ、ダルシム、ルーファス辺りは使い分けが必要かもね。例えば、ブランカの新ウルコンは対地と対空があるんだけど、対地はリーチがすごく長いから、飛び道具対策になりそうだよね。

モ:なるほど。でもブランカって、そんなに飛び道具相手に困らないから旧ウルコンでもいいかもね。

ウ:まあね。ガイルの新ウルコンの特徴はリーチが長い、ガードされてもスキが無い、空中でヒットさせても、ダメージが高いという点だね。つまり、飛び道具対策にもなるし、対空にもなるってわけ。

モ:それだけ聞くと、新ウルコンでよさそうだけど?

ウ:基本的にはそうなるだろうけど、飛び道具を持っていないキャラに対しては効果が半減するし、ルーファスの救世主キックをガードした後の反撃なんかには旧ウルコンの方が使い勝手がいいからね。

モ:一部のキャラには旧ウルコンがいいってことね。

ウ:そういうこと。ケンの新ウルコンは対地用。飛び道具対策や、中足波動EXダッシュから決めたり、旧ウルコンではできなかったことができるようになってるね。でも、昇龍拳の後の追撃には旧ウルコンの方が適してるから、どちらがいいとは言い切れないよね。今回一番ウルコンの選択が難しいのがケンなんじゃないかな?

モ:ケンはウルコンをクリーンヒットさせる機会が少なかったから、狙って連続技に組み込めるようになったのは大きいかもね。

ウ:ザンギエフの新ウルコンは空中投げ。射程範囲も広いから、かなり使いやすいと思う。昇龍拳などの対空技を空振りさせて決められるから、近付く過程が苦しいザンギエフにとってはありがたいウルコンだよね。ただ、接近したときの脅威が半減してしまうから、接近するのが楽な組み合わせの場合は旧ウルコンの方がいいかもね。

モ:キャラの弱点を補うような性能は面白いよね。

ウ:そういう意味ではダルシムとルーファスの新ウルコンも弱点を補う性能だね。ダルシムもザンギエフと同じ空中投げだけど、こちらは地上の相手を投げる空中投げ。一見使い道が無さそうなんだけど、前作のダルシムはコマンド投げにすごく弱かったんだよね。ほかのキャラはコマンド投げを読んだら、垂直ジャンプから高いダメージを取ることができたんだけど、ダルシムだけはそれができなかった。でも、新ウルコンなら、相手のコマンド投げにリスクを背負わせることができるから、使い道を考えるのが楽しいウルコンだと思うよ。

モ:ダルシムのジャンプは滞空時間が長過ぎてまともな反撃ができなかったもんな。

ウ:ルーファスの新ウルコンは完全な飛び道具対策だね。かなり遠距離からでも、相手の飛び道具に反撃できるから、飛び道具に弱いルーファスにとっては、闘い方が一変するほどの性能だと思う。ただ、全くと言っていいほど連続技に組み込めないから、接近時のパワーは極端に落ちる。

モ:今紹介したキャラはウルコンの選択に頭を悩ませそうだね。完全新キャラのジュリはどう? ウルコン『風水エンジン』は、発動中はいろいろな技にキャンセルがかかる点で、過去の『オリジナルコンボ』やストⅢの『幻影陣』に近くて特殊だよね。

ウ:発売後の発展次第だろうね。今のところは相手をダウンさせてから発動してガードを崩しにいく使い方がいいみたいだよ。

モ:ふむふむ。この手の技が弱かったことはないからね(笑)。ウルコン以外で良いと思った変更点は?

ウ:キャラのバランスが調整されて、闘えるキャラが格段に増えたことだね。いわゆるマイルド調整なんだけど、前作でできたことがほとんどそのままできるから、そう快感を失わずにバランス調整できてるね。後は、新キャラのグラフィック。いろいろなタイトルからキャラを出してるから違和感のあるデザインになるんじゃないかと思っていたけど、どのキャラも動きはきれいに再現されてると思った。これって結構重要なことなんだよね。各タイトルをプレイしていた人が、お気に入りのキャラが出てるからってプレイしてみたら、操作感覚がまるで違ってがっかりしちゃうことはよくあるからね。



個性があって面白いキャラクター性能の新キャラ・ハカンとジュリ。ウメハラのイチオシは一風変わったハカンだ!



相手のキャラクターや行動のクセによってウルコンを決めるのもあり。どちらのウルコンでも闘えるように練習しよう!

ウメハラ的オススメキャラ!

モ:ウメハラのお勧めキャラを3人ほど教えてよ。

ウ:そうねー。まず一番印象に残ったのはジュリと同じく完全新キャラのハカンだね。このキャラはオイルを体に塗ると性能がアップするんだけど、もしその性能がずっと持続されるなら、最強キャラなのよ。でも、オイルは時間制。それにオイルを塗ってない時の性能は最弱クラスなんだよね。そのメリハリがすごくいいね。

モ:メリハリが大事っていつも言ってるもんね。

ウ:いぶきもいいなと思った。とにかく技が豊富だし、やれることが多そう。操作感覚もオリジナルにかなり近いんじゃないかな。

モ:ストⅢ3rdのプレイヤーたちはいぶきを使う人が多そうだね。

ウ:後はディージェイかな。一応設置系だし、技もそろってるからね。

モ:はい。ありがとうございました。

さらなる新キャラと新システムに迫る！



THE KING OF FIGHTERS XIII™

ザ・キング・オブ・ファイターズ XIII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2010年夏予定
■使用基板：TAITO Type X2

いよいよ全容が見え始めた『KOF XIII』。今回は解禁された新情報に加え、新技や3月末のイベントの詳細も紹介するぞ！

Text：カイゼルちくわ

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。



各チーム共にこれで3名出そろった！『XIII』参戦者リスト

先月に引き続き、追加公開された参戦キャラクターは以下の3名。中には、意外過ぎる人物も!?

THE KING OF FIGHTERS XIII



「満月の夜にまた会おうか！」







躍動する残忍な嘲笑 バイス Vice

八神チームの一翼として、マチュアに続きバイスも待望の復活！上大写真のネガティブゲインに加え、各種写真の通りディーサイド、メイヘム、ゴアフェストなどの、おなじみの力技で魅せてくれるようだ。ストーリーがある本作では、庵と再び組むことになった経緯も非常に気になるところ。



バイス

格闘スタイル	主に力技を中心とする
血液型	A
誕生日	11月28日
出身地	不明
身長／体重	178cm／59kg
スリーサイズ	90／58／88
趣味	アメコミコレクション
好きな食べ物	梅
得意スポーツ	ベンチプレス
大切なもの	Dan Breretonのサイン本
嫌いなもの	草薙柴舟

注目度No.1!? 女性格闘家チーム写真集

稼働前から早くも人気の女性格闘家チーム。その勇姿の数々を、ここに追加で公開！



空中戦に自信あり!?



[illegible]



ユリ独自の技は健在！



[illegible]

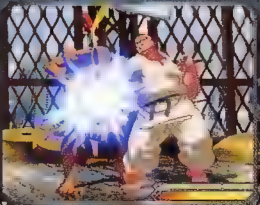


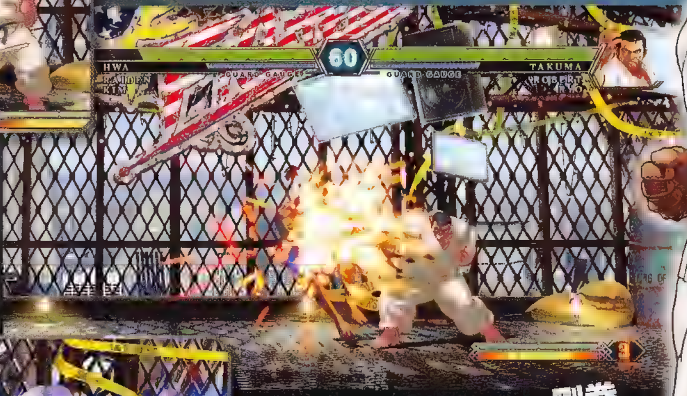


魅惑の動きに要注目！

[illegible]









「わしの極限流、敗れはせぬわ！」

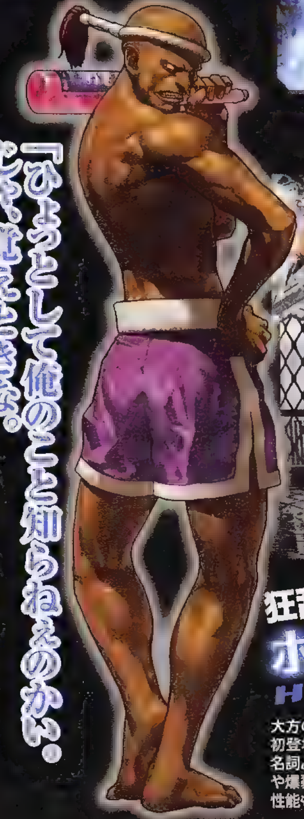
タクマ・サカザキ

格闘スタイル	極限流空手
血液型	O
誕生日	2月4日
出身地	日本
身長／体重	180cm／88kg
スリーサイズ	－
趣味	ソバ打ち
好きな食べ物	白米、味噌汁、青粒、酢大豆
得意スポーツ	格闘技全般
大切なもの	二人の子供、門下生、極限流空手
嫌いなもの	ヘビ

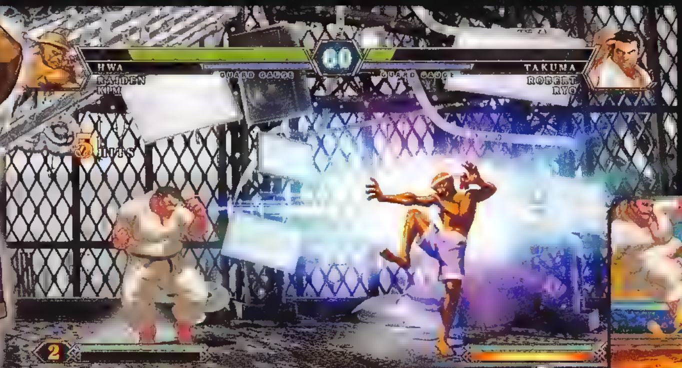


剛拳 タクマ・サカザキ
Takuma Sakazaki

龍虎チームの最後の一人は、やはりこの男！ テリーやラルフなどと同じくかなりビルドアップされた肉体に、写真の通り極限流ではおなじみの虎煌拳、飛燕疾風脚などの必殺技と、超必殺技・覇王至高拳を引っさげての参戦だ。ひそかに天狗の面を被るのか否かも気になる？



「ひょっとして俺のこと知らねぇのかい。じゃ、覚えときな。ドラゴンキックのホア・ジャイだ！」









狂乱のムエタイファイター ホア・ジャイ
Hwa Jai

大方の予想の斜め上を行き、ホア・ジャイが『KOF』シリーズ初登場に加え、まさかのキムチームへの参戦が決定！ 代名詞といえるドラゴンキック以外に、写真ではスライディングや爆裂拳など、ジョー・東と同じムエタイの技が確認できる。性能も気になるが、何よりその参戦経緯は!?

ホア・ジャイ

格闘スタイル	ムエタイ
年齢／血液型	AB
誕生日	6月24日
出身地	タイ
身長／体重	181cm／70kg
スリーサイズ	－
趣味	魚釣り
好きな食べ物	コブラ入りトムヤンクンソン
得意スポーツ	マラソン
大切なもの	優勝した当時の写真
嫌いなもの	飛行機

『XIII』ぶっ放し予想EX 残りの参戦者はだれ!?

[illegible] さて、さらに三人のキャラの参戦が表明されまして、残る未公開キャラは1チーム分の三人ですね。

ちくわ 予想とかもう無理ですってば！ ホア・ジャイに来られたら、もうだれが参戦してもおかしくない!!

age さすがSNKプレイモア、凡人の想像を簡単に越えますな。ここは風雲黙示録チームと予想するしか！

ちくわ 普通にその辺り、過去の『KOF』に参戦してますしね（汗）。

げっつ☆先生 何言ってんですか！ 僕らのアメリカンスポーツチームをお忘れって話ですかい!?

ちくわ そ、それだ、歪みねぇ!!

[illegible] ……もう少し真面目に予想しないと、原稿料減らしますよ

[illegible] ヘルパウァ!?（涙）

これが昔のホア・ジャイだ！



『餓狼伝説』では、残り体力が6割ほどになると投げ込まれたドリンクを飲み、ドラゴンキックを使える強化状態になった。本作でもドリンクを飲むのか!?

今月分の新規のキャラセレクト画面でも、先月のものと同じく女性格闘家チームの右に三つの未公開枠が。ここに入るのはだれ!?

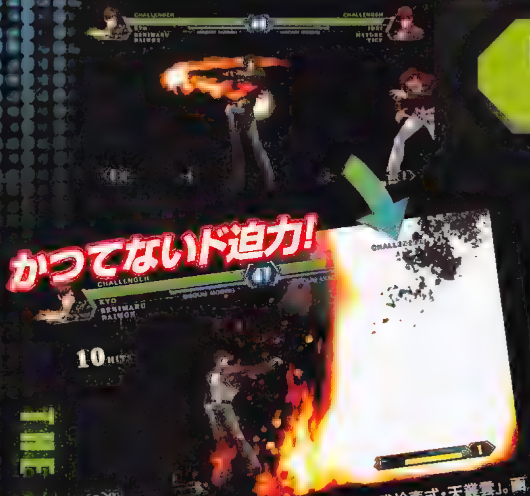
残りは3名!?



さらに新たな要素が判明!

「XIII」新システム最新続報

先月から引き続き、早くも公開が始まった「XIII」の新システムを紹介! さらに先月紹介した「ハイパードライブモード」の続報も、併せて紹介するぞ。



こちらは京のNEO MAX超必殺技、「裏百弐拾壱式・天叢雲」。画面に収まらないほどの巨大な炎が、対戦相手を焼き尽くす!

NEO MAX超必殺技&MAXキャンセル

ハイパードライブモード発動中に、パワーゲージを3本消費することで発動できる最高の必殺技、それがこの「NEO MAX超必殺技」だ。さらに、ハイパードライブゲージを消費することで可能な「MAXキャンセル」は、超必殺技をキャンセルしてNEO MAX超必殺技を発動する、というもの。ゲージ消費量は多いが、相手の体力を一気に奪えそうだ。

ロケテスト版でのパワーゲージの上限は、最初のキャラは3本。以降キャラが2番手、3番手となるたびに上限が1本ずつ増え、このMAXキャンセルの準備が整うようになっていた。2番手以降では、文字通り一撃必殺の連続技が可能になる!?



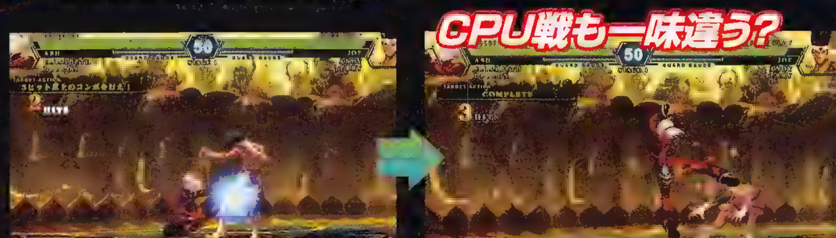
こちらはロバートが、龍虎乱舞からNEO MAX超必殺技「飛燕疾風龍神脚」へとMAXキャンセルでつなぐシーン。その破壊力やいかに!?


このNEO MAX超必殺技「酔操・轟欄炎炮」で、ついに鎮に火吹き技が復活! 従来の轟欄炎炮との、性能面での違いも気になる。


トリプルゲイザーをも越えるテリーのNEO MAX超必殺技、その名も「トリニティーゲイザー」。ド派手な攻撃が、画面のほぼ全体に及んでいるように見えるが……?

ターゲットアクション

対CPU戦での新要素が、こちらの「ターゲットアクション」。バトル中に多彩な課題が次々と表示され、その課題を達成することで、ゲージやスコアなどに影響が出るとのこと。ともすれば単調になりがちな対CPU戦だが、ターゲットアクションの達成を意識すれば、また違った楽しみ方ができそうだ。



上の写真での課題は「3HIT以上のコンボ」とかなり簡単だが、やはり後半戦では課題の難度も上がるのだろうか?

ドライブキャンセル

先月紹介した「ハイパードライブモード」の基本形が、この「ドライブキャンセル」。ハイパードライブゲージを一定量消費することで、必殺技をキャンセルして必殺技やEX必殺技などを出すことができる。空中でも使えるほか、初段で相手をロックする乱舞技ですらキャンセル可能なものもある。

なお、ゲージが半分以上たまっていると発動できるハイパードライブモードの間は、このドライブキャンセルを少ないゲージ消費で使用できる。



同じ技はドライブキャンセルで出せないが、EX必殺技だけは例外。パワーゲージは消費するものの、強烈な連発が可能だ。



必殺技の残影拳から、同じく必殺技の昇龍弾へ。ハイパードライブモードを発動していなくても可能だ。

追加技から驚きのキャラカラーまで激写!

ロケテスト版・注目シーンピックアップ

3月末に実施されたロケテストバージョンから、発覚した追加技の数々をピックアップ! さらにキャラカラーの中からも、驚きのものを選んでみた。

より戦略が広がる追加技

前作『XII』に登場したキャラクターのみならず、今回参戦した新キャラクターにも見慣れない新技を確認! さらに前作には無かったおなじみの技も、いくつか復活している模様だ。





デュオロンの新技「呪怨死魂」は、移動速度がかなり遅い飛び道具必殺技。消滅と出現を繰り返し、消滅している間は一切の攻撃判定を持たないという、面白い特性を持っている。



ロバートの飛燕龍神脚かと思いきや、こちらはユリの新たな特殊技、「ユリ雪神脚」。過去の飛燕龍神脚のようにバウンドすることはないため、そのまま地上連続技にも移行できる。





上写真の通り紅丸コレダー、急降下爆弾パンチなどの必殺技に加え、グラン・ラファールなどの超必殺技にも復活技が!

キャラのカラーにも注目!

本作での新要素のカラーセレクトは、従来の作品のようにただキャラのカラーを大まかに変えるのみならず、右の各写真のようにキャラの細かな各パーツにも、カラーや見た目の変更が加わることが判明した。ちなみにロケテストでもカラーチェンジを楽しむプレイヤーは多く、ユリの衣装の変更にこだわる人が続出していた。



上写真のように体の露出度が変化して見える変更のほか、右写真のように別のキャラクターに見えるカラーも!?



『KOFXIII』オフィシャルプレビューリポート!

去る3月25日に行われた、本作のお披露目イベント。驚きの連続だった当日の様子を、ここに報告!

イベントの開始30分前には、会場の後ろまで立ち見で埋めつくすギャラリーが殺到! ローズなどの意外な人物が登場するオープニングムービーに続き、久木野プロデューサーと山本ゲームデザインディレクターが登場し、本作の新システムやキャラクターを紹介してくれた。

さらに会場の来客から参加者を抽選してのデモンストレーション対戦のほか、『闘劇』カテゴリーC種目化決定の発表もあり、ギャラリーの期待は否応無しに高まった!





秋葉原の新名所・ベルサール秋葉原の会場で開催された当イベント。この通り、会場は早い段階ですでに満員状態!



司会の『KOF』大好き声優・市来光弘さんとアテナ役の池澤春菜さんから、開発者へ鋭い質問も!?



山本氏自ら相手をする対戦には、市来さんも参加し善戦! さらにイメージキャラクターとしてグラビアアイドル・松本さゆきさんが舞の姿で登場し、撮影会も実施された。

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

ネオジオ20周年イヤーで燃え上がるSNKプレイモアからの、最新情報をお届けする当コーナー。今月は『KOF』ファン、ならびに闘劇参加者必携のアイテムの紹介をはじめ、新企画も発表します！

起源にして聖典！『オロチ編』全作品がPSPに集結！



今や格ゲー界に無くてはならない『KOF』シリーズの始まりにして、今なお絶大な人気を誇る『94』から『98』までの「オロチ編」作品を一本のPSPソフトに収録！　これ一本で、場所を選ばず「オロチ編」シリーズの作品を遊び尽くせるぞ。

THE KING OF FIGHTERS PORTABLE '94〜'98
Chapter of Orochi

■対応ハード	：プレイステーション・ポータブル
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：2D対戦格闘
■発売日	：2010年6月24日予定
■価格	：5,040円（税込）

『オロチ編』5作品がどこでも遊べる！

本作には「オロチ編」の5作品が、アレンジ版ではなくオリジナルに忠実な形で完全移植されている。当時からの『KOF』ファンには懐かしいのはもちろん、最近作しか知らないという若手プレイヤーにもぜひ体験して、このシリーズの面白さを実感してほしい。携帯ゲーム機ならではの利点として、ちょっとした待ち時間などにも遊べるのもうれしいところ。

PSP版ならではの特典と機能も！

『94』から『98』までの作品が遊べるのみならず、本作では各タイトルごとにトレーニングモードが用意されている。タイトルに対応した必殺技のコマンド表もすぐに確認できるので、思う存分練習ができる。さらにアドホック通信機能を使った対戦も可能。対戦プレイも場所を問わず楽しめるのだ。

初代『94』から……



ドリームマッチ『98』まで！



ゲームの面白さはもちろん、秀逸なストーリーにも注目！　伝説となったアレな技なども、自分の手で体験できる好機!?

ギャラリーモードも完備！



ファンなら思わずニヤリとしそうな、充実のギャラリーモードも搭載。イラストでも、各キャラの遍歴を振り返ってみよう！

「闘劇」参戦者に朗報！

『KOF2002UM』アーケード版が闘劇ver.としてPS2で発売！



Xbox LIVE ARCADEでの配信決定に続いて、PS2版をベースに、アーケード版と同一のバランス調整を施した新生『2002UM』が登場する。その名も「闘劇ver.」！　この一本があれば、ゲーセンだけでなく、自宅でも「闘劇'10」に向けた対策がバッチリ練られるぞ。

THE KING OF FIGHTERS 2002
UNLIMITED MATCH　闘劇ver.

■対応ハード	：プレイステーション2
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：2D対戦格闘
■発売日	：2010年6月24日予定
■価格	：2,940円（税込）

新コーナー始動！

声優　市来光弘の挑戦 いくぜっ！　闘劇'10

『闘劇』予選開幕を前に緊急企画が始動する。声優界イチの『KOF』ファンとして知られる市来光弘さんが、『2002UM』に参戦表明！　決勝進出、いや、『闘劇』の頂点めざして予選にエントリーするぞ！　魂の挑戦レポートに期待してね！

市来さんのコメント

アルカディア読者の皆さん、はじめまして！　NEOGEOフリークの市来光弘と申します。めざせ闘劇優勝!!……できたらいいな（泣）。てなわけでよろしくお願いしまーす。



「KOF」超好き声優が本気（マジ）で挑む！

PROFILE

1982年生まれ。ゲーム好き声優。最近の出演作は「会長はメイド様!」（白川直也）/「天体戦士サンレッド」（ナイトマン）など。出没地はゲーセン。自慢は「KOF2000稼働当初、103連勝したこと」

次号より連載開始！！

携帯アプリゲーム Pick Up!!

SNKプレイモアが贈る、携帯アプリゲームの数々を紹介する当コーナー。今月はとどまるところを知らない、「着衣」シリーズの最新作を徹底分析！　今回の作品は頭脳派!?

「ナンプレミッション」はここで遊べる！

DOCOMO
メニューリスト→ゲーム→アクション→SNK WORLD-i
Yahoo!ケータイ
メニューリスト→ケータイゲーム→ゲームパック→モバイルNEOGEO

まだまだ行きます、「着衣」第7弾！

SNKギャルズアイランド ナンプレミッション あきらめないで！

だれでも安心着衣！　じっくり遊べるナンプレ

1から9までの数字をパネルの空欄へと挿入していくパズルゲーム「ナンプレ」に挑戦しよう！　難易度EASYではチャムチャム、NORMALではアンヘル、そしてHARDではまりんと、「着衣」シリーズ初登場の3人のSNKギャルズが登場。ナンプレを解いていくごとに、水着姿から1枚ずつ衣装を着衣させていくことができるぞ。

もちろんシリーズ恒例のギャラリーモードも用意されており、その着衣の様子を1段階ずつ再現可能！　表情切り替え機能も完備しているので、むしろこちらが本編とばかりに、こだわり着衣を楽しんでほしい。ランダム問題に挑戦できるフリープレイモードで、ナンプレもがっつり遊び尽くせる！

今回のポイントは「着衣の乱れ」!?



着衣したばかりの衣装が次の衣装を着るまで少々乱れた状態になっている点が、本作最大の注目ポイント（断定）。着崩された衣装がかもし出すその魅力は、もはや未知数！

プレイしている間もギャルズの姿は横で拝めるが、ナンプレが埋まるにつれてその表情か……。よく見ると、なんとまばたきまでしている！

表情も変わります！

ライターちくわの 煩悩に負けないナンプレ攻略

本作のナンプレでは「タテの列」、「ヨコの列」、そして「3×3で区切られている各ブロック内」の各グループの中で、同じ数字を使ってはいけない。「ここはタテを見ると1か3しか入らないけど、ヨコの列には3があるからここは1以外ありえない」などといった場所が、探せば必ず見つかるはずだ。一つに限定できない場合は、仮に候補の数字を挿入して進めてみるのも手だ。その時は仮の場所をメモしておき、あとで矛盾が出てくる場合に備えるのを忘れずに。

最大の敵は煩悩!?



制限時間はないので、ギャルズの姿に魅了され過ぎなければ絶対クリアできる！

最新グッズNEWS

「KOF」フィギュアシリーズ始動！ 記念すべき第一弾はヴァネッサ！

『KOF』の女性キャラたちが、新たにフィギュアシリーズ化！　第一弾は、大人の女性の魅力あふれるハードパンチャー・ヴァネッサだ。こりゃ、全種類コンプするしかないぞ!?



この表情とボディを見よ！

さりげなく、それでいて大胆に着崩したシャツ周辺はもちろん、魅惑の表情や脚線美もかなりのクオリティ。この価格でこの完成度、もう問答無用で買いでしょう!!

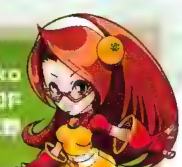
製品概要

商品名：「ヴァネッサ」
（THE KING OF FIGHTERS）
発売日：2010年5月発売予定
価　格：8,190円（税込）
仕様：PVC製
塗装済み完成品
付属品：専用ベース
サイズ：全長約30cm（1/6スケール）

発売元：A-LABEL
http://alabel.sakura.ne.jp/

広報さんが聞いたり語ったり 第13回 yuzukoの部屋

SNKプレイモア広報のyuzukoさんのコーナー。今回は「KOF XIII」の開発で奮闘中の久木野さんにお話を伺いました。



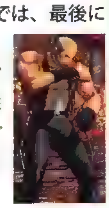
『KOF XIII』第2回ロケテストも無事終了。お越しいただいた皆さん、ありがとうございました！　今回はプロデューサーの久木野さんをご招待。ロケテのフィードバック対応も含め、現在、「猪突猛進」中ですね？

「はい、その通り。細かいところも含め、死にもの狂いで完成に向けて開発進行しています」

今作は"KOF"らしさをストイックに追求していますが、"お楽しみ要素"もかなりちりばめられてますね。

「カラーバリエーションは結構反響がありました。一番反響が大きかったのはユリですが、それ以外にも、例えば……テリーやロバートなどには、それぞれ他キャラか!?と見違うくらいになるカラーがあるので、これも楽しんでいただける要素です」

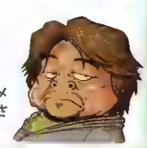
ほおぉ〜。あれ？……関西弁をしゃべるテリーがいるっと思ったら、それはロバートかもしれませんね！　『XIII』ではいろんな楽しみ方をご提供します。では、最後に皆さんへ一言お願いします。



「開発一丸となって日々KOF道を精進しています。夏の稼働までもうしばらく。必ずご満足いただける作品になりますので、乞うご期待です！」

今月のゲスト

「KOF XIII」プロデューサー
久木野 雅昭



本誌No.119「NEOGEO20周年」特集での「メタスラ」インタビューも記憶に新しい「AKIOさん」による似顔絵です!!（本人大絶賛）

NEOGEO 20th

ただいまイラスト募集中!!

集え! 熱き血潮のNEOGEOラブ魂!!

NEOGEO FAN CLUB

NEOGEO20周年をお祝いしちゃおうFAN CLUB、大好評につき連載決定!
掲載作品には、おなじみSNKプレイモアの皆さんからのコメント付きです。

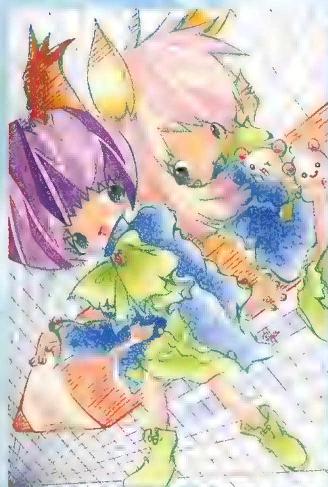


(東京都 涼助君)
ネオジオ博士:『闘婚』で実現した礼児とレンの熱き戦いが伝わってきます!「格ゲーしようよイエイエイェー♪」と、つい歌いたくなります。

今月のSNKプレイモア賞



(熊本県 カレー王ニシガメ君)
TONKO:モーデン軍って敵キャラなのに憎めないんですよね。兵士やメカの細かい描き込みにメタスラ愛(モーデン愛)を感じます。



(福岡県 宇月絵夢さん)
ネオジオ博士:『ティンクルスター』のトレジャーハンターこと、ミミリン族のマッキーとペンテルですね。とってもかわいらしくて二人の仲のよさが伝わってきます。
TONKO:色使いがかわいいですね!



(愛知県 御影道行君)
おぐらえいすけ:黄昏のサウスタウン……。ギースには夕日がよく似合いますね。渋い!



(埼玉県 でば「続編せめてリメイク希望」いそ君)
yuzuko:これはスゴイっ! ジェニーの色っぽさがにおいたってますね。



(島根県 ダンシングおりん君)
おぐらえいすけ:ポスター風の構図がカッコいい! 久しぶりに『龍虎2』をプレイしたくなりました。



(東京都 上原キノさん&神奈川県 小柄友久君)
TONKO:ボーイッシュなリムルル! とってもかわいいです。ナコリムは登場作ごとに衣装が微妙に違っているんですよね。

NEOGEOイラスト大募集

当コーナーでは引き続きイラストを募集中。詳しい投稿規程はP82～83の欄外を参照してください。NEOGEO魂よ、オーゥレイッ!

〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
㈱エンターブレイン アルカディア編集部
「NEOGEO FAN CLUB」係
neogeo20th@arcadiamagazine.com

悠久の車輪プロジェクト×タイトー×ARCADIAよろず情報コーナー

不定期刊

三番町キャッチザハート

唐突に始まった当コーナー。タイトーに関するよろず情報などを掲載していくぞ! と言いつつも、先日のオンラインイベント第二回聖杯では、あえて下位称号を狙った全一プレイヤー「海田(現ペルナ)」氏に話を聞くという、混沌めいた始まりなのだ。

「恋する乙女」のほうが欲しかったから——そんな全一ランカー「ペルナ」氏に近況を聞いた

第二回聖杯(アルカディアカップ)を終え……

——第二回アルカディア杯にご参加ありがとうございました。ところで、あまり上位ではありませんでしたが?
召喚士が女性のICということと、名前の元ネタとなっているキャラにぴったりな、「恋する乙女」(※1)が欲しかったので、あえてほどほどにプレイしたんです(笑)。
——聖杯称号獲得時や、今日の時点での全国ランキング1位のIC名が普段のプレイヤー名と違いますが、称号用に作ったんですか?
いえ。実はメインICを無くしたので更新をしたんですが、それをまた無くしちゃって(笑)。まぁ、そのまま違うICでプレイした結果ですね。なので、今はこの「ペルナ」がメインICです。
——称号獲得条件はゆるく設定しているんですが、正直なところどう思いますか?
期間限定のイベントで上位しかもらえない称号だと途中で諦めてしまうんですが、100位ぐらいまで称号がもらえるならモチベーションを保ちやすいからいいですね。少し頑張ってもらえそうならやろうって気になるのが良いと思いますね〜。
——次回以降、またオンラインイベントがあるとしたらどんなものが良いですか?
制限をかけるのではなく、コストなど、何かの制限が開放されたものが良いですね。普段の全国対戦ではできないものがやりたいですね。
——特殊称号に関して何か希望などありますか?
んー、そうですね……イベント称号ではないですが、イラストレーターの作家縛りでデッキを組んで頑張ると特殊称号がもらえると面白いんですけどね。そしたら、弱くても頑張れる気がします(笑)。
——今は特別称号にチャレンジ中とのことですが?
そうですね。「神を超える者(※2)」を取りたいんですけど……キツイですね(笑)。
——では話は変わりますが、今までどんなゲームをやられてました?
ネットゲームが主でした。アーケードゲームでは『メルティブラッド』をけっこうやってました。あとは『旋光の輪舞』が好きで、現ICの「ペルナ」の名前もそこから付けてます(照)。
——カードゲームはプレイしていたんですか?
最初は『三国志大戦』をかなりやっていましたね。途中で『悠久の車輪』が面白いからやろうと友達に誘われて始めたんですが……今残ってるのは俺だけですね(苦笑)。カードゲームはお金がかかるから脱落しちゃった人が多いんですよね。
——なるほど。では今の悠久の車輪の環境についてはどう思いますか?
今は、やりたいことを押し切る戦法が強力なので、新しく始めるにはちょっと厳しい環境ですが……一応、友達に誘われて他ゲーから移ってきた人も居るみたいですね。
『悠久の車輪』は、最初の1回の判断ミスで勝負が決まっちゃうようなものではなく、最後まで諦めなければ逆転できる可能性があるので、捨て試合がほとんど無いんですよね。ゲームシステム的には、今あるカードゲームの中でも、とても良くできてるものだと思います。まぁ、見た目で損しているところはありますけどね(苦笑)。

印象に残るプレイヤー、カード

——現在の車輪プレイヤーで「この人がうまい」と思う人はいますか?
そうですね……。「Arthyr」君(※3)はすごくうまいと思いますね。こっちの戦法への対応が早くて、2〜3戦目でキッチリ対応してくるんですよね。あとはやっぱり「MIST」さん(※4)ですね。
——ちなみに、神皇帝(※5)には何回なられていますか?
3回ですね。初期のころに[ザウラク]を使ったときと、[マカー]と[シシャ]の関連デッキ(※6)のときと今回ですね。
——普段は変なデッキばかりですよね(笑)。
え、そうですかね? だいたい使ってみて面白いな、と、ハマったデッキに環境が合っていたら上位にいる感じですね。今のデッキレシピは、ほかの人が作ったものから戦術を変えてみたものなんですけどね。
——ほほう。では、今のデッキレシピは?
[ウルバン]、[アルカブ]、[ヴァルヴァ]、[キーム]、[アルディ]ですね。6thのカードは強いものが多いので、新カードがメインですね。
——評判の[アルカブ(※7)]は、やはりみんな使っていますか?
デッキ的にそれを生かせるなら高い確率で入ってますね。というか、強化系のアビリティは弱いと使われないし、強化の効果が高いと強くなり過ぎちゃうので、バランスが難しいですよね。[アルカブ]はやりたいことをやって押し切ることができちゃうので、対策を知らないと危険ですね。
——では、歴代のカードの中で、強力なカードベスト3を挙げるとすれば?
まずは[ロタネー]ですかね。
——ああ、特に修正前(※8)はすごかったですね(苦笑)。
今でも十分強いですね。次は[カメリア(※9)]かな? あとはやっぱり[ミルザム(※10)]。あー、あと[アルネ(※11)]も強いですね。なんで[ミルザム]は修正されないんでしょうね(笑)。
——ちなみに、普段の車輪のプレイ頻度はどれぐらいですか?
カード追加時にしっかりやって、あとはボチボチですね。で、やりたくなったらまたガッツリプレイって感じで、ムラがありますね。
——では最後に自分にとって悠久の車輪とは?
悠久プレイヤーはモチベーションが高くて横のつながりが強く、遠征もやりましたので顔見知りも多くなりました。そこからどんどん輪が広がっていて、今では大事なコミュニケーションツールって感じですね。
——ありがとうございました。
(2010年4月9日編集部にて)

※1 恋する乙女
全国対戦とは別の、オンラインイベントモード(期間限定で開催される条件付きの大会)で本誌主催のイベントで11〜100位のプレイヤーに与えられた称号。上位10名には、「愛の狩人」が付与された

恋する乙女

※2 神を超える者
全国ランキング上位3位以内に入り、1カ月間で全国対戦50連勝または120勝を達成することで取得できる称号。あまりに獲得難度が高いので、所持している者はごくごく少数。

※3 Arthyr
稼働初期からのプレイヤーで、新、旧の[ロザリオ]を使用してランキングを維持している。

※4 MIST
かなりの長期にわたり神皇帝に君臨していたプレイヤー。現在、辞めてはいないものの、ほぼ休眠中

※5 神皇帝
全国ランキング1位の称号。

※6 関連デッキ
カードに記載された「関連キャラクター」を組み合わせて作ったデッキ。個々の能力が若干上昇する。

※7 アルカブ
現バージョンを席巻している強カードの一枚。アビリティが非常に強力で、対策ができないと高確率で蹂躙されてしまう。

※8 修正前のロタネー
相手と位置を入れ替える「置換戦法」の効果範囲が非常に広く、使い勝手抜群の性能であったが、それゆえに修正された。

※9 カメリア
発動まで時間はかかるが、味方のAPを2上昇させるアビリティで、必要APが多い強力なアビリティを連続で使用させることができる。

※10 ミルザム
AP1でデメリット無しに味方を回復エリア中央まで帰還させることができるアビリティを使い、高LVのシーカーを戦わせて帰還させる戦法が強力なユニット。

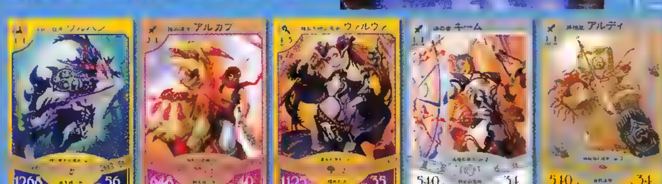
※11 アルネ
敵をはじくアビリティを使う。敵ユニットの移動妨害、エレメンタル設置の妨害、主力を敵から守る、と攻防ともに幅広い運用が可能なユニット。



ペルナ

[illegible]





アルカブウルバンデッキ

[illegible]

EXAMU-EXTRA! Vol.12

エクサム エクストラ!

開発スタッフ描き下ろしのイラストと併せ、エクサムの最新情報をお届けするこのコーナー。『アルカナハート』のキャラ人気投票、ぜひご参加を!

開発スタッフ描き下ろし! ギャラリーEX



ILLUSTRATED BY いちめどー こないだ間違って女子更衣室に入ったら、リーゼに虫を見るような目で見られてしまいました。本当にありがとうございます。

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

せりざわ氏、3周年を語る

こんにちは、エクサム広報スタッフゆーまです! 今回は前回の高屋校長に続き、ほぼエクサム設立メンバーにして『デモンブライド』ディレクター、せりざわさんにお話を伺いたいと思いますー! この三年振り返ってみていかがですか?

せりざわ「いかにも穴埋め的な登場のせりざわです(苦笑)。もう三年になるんですね〜。入社してまず最初に、『アルカナハート』には本当にパンチラが無いのか、全キャラクターの全グラフィックデータをチェックしたのが懐かしいです。『アルカナハート3』ディレクターのはやしも、まずパンチラしていないかチェックしていましたね。こいつは将来とんでもないやつになると思いました」

なるほどー! やはりゲーム作りには熱き探求心が必要なのですねー! では今後の目標などお聞かせくださいー!

せりざわ「前回高屋校長が、今までやっていないことにチャレンジすると語っていましたが、僕も今、新しいことにチャレンジしています。いろいろ発表できるまで期待してお待ちください!」

せりざわさん、忙しい感じの中ありがとうございました! みなさま、これからもエクサムにご期待くださいませー!



エクサム広報 ゆーま

台東区在住のエクサム期待の新人広報! 週末は浅草橋によく行きます!! 今日も一生懸命お仕事させていただきますー!

アルカナ人気投票、締め切り迫る!!

第1回締め切り時点では以下のような結果になった「アルカナハートキャラ人気投票」。そして運命の第2回締め切りは本書の発売日、4月30日。少しぐらい遅れても情熱があれば受け付けますので、「好きなキャラ三人」をハガキ、メール、アンケートハガキの裏面などに記入し、P128にある宛先、またはarcanaheart@arcadiamagazine.comまで急いでご応募下さい! 上位キャラクターは本コーナーで描き下ろしイラストが掲載されますので、希望の衣装やシチュエーションなどを書いておくことをオススメします!

第1回締め切り中間発表!

1位	リリカ	8.8%
2位	はぁと	7.5%
3位	リーゼロッテ、クラリーチェ	6.9%
5位	ヴァイス	6.2%
6位	冴姫、フィオナ	5.6%
8位	ペトラ、エルザ	5.0%
10位	あかね、なずな、シャルラッハロート	4.5%

※総投票数に対する割合で集計



続々更新! アルカナハートモバイル

『アルカナハート』関連のコンテンツを配信している「アルカナハートモバイル」。メインコンテンツの本格的カードゲーム『カードオブグローリー』では、冴姫、ゼニアが登場。さらに、シリーズの原作・脚本を手掛けたさくらいとおる氏による、オリジナルのストーリーが展開されるぞ。5月からは月例のイベントとして、待ち受け画像がもらえる「アルカナスタンプラリー」も開催されるので、ファンならチェック必須だ!

冴姫、ゼニアが追加!



冴姫、ゼニアの追加に伴い、さくらい氏描き下ろしの新ストーリーが開始。『3』のストーリーを補完する、外伝的な内容とのことだ。また、オリジナル待ち受け画像は、『すごカナ2』以降のイラストを手掛けた赤賀氏によるもの。こちらも見逃せないぞ。



オリジナル待ち受けも!

次号、『アルカナ3』設定特集が決定!!

最近出番が少なくて寂しい兵藤です……。ですが、今月はとっておきの情報をお届けします! 5月29日に発売予定の月刊アルカディア7月号では、イラストコンテストや人気投票の結果発表に加え、ムックでおなじみのショートストーリーや設定資料を集めた、大ボリュームの特集記事が掲載される模様です。『アルカナハート』ファンにはたまらない記事が盛りだくさんの7月号、ぜひ、見逃さずにご購読ください!



アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー　第十弐回

ASW風林火山

家庭用版『BBCS』がマスターアップという報告を受け、アークシステムワークスに突撃取材。最新インタビューを見逃すな!

家庭用『BBCS』の見どころに迫る! モリP直撃インタビュー!

――マスターアップおつかれさまです! まず、今のお気持ちをお聞かせください。

モリ　毎度同じですけど、大変でした(笑)。あれもやろう、これもやろうと、当初考えていたものよりも大幅にボリュームが増えてしまったので。後は、そんな大変な状況の中で僕のシナリオが遅れてすみませんと、スタッフに謝らせてください。

――家庭用『BBCS』の見どころをお聞かせください。

モリ　インターネットを介した対戦やストーリーモードはもちろん、新要素のチュートリアルモードも注目です。初心者に向けたモードになっていて、前に歩く、ガードする、といった初歩的なレベルから、レイチェルがフルボイスで指導してくれるんですよ。中級～上級者の方にはチャレンジモードですね。ここで出題される連続技が全部できるようになれば、もう立派な『BBCS』上級者です。

――新キャラクターのミュー・トゥエルブのデザインが、けしからんことになっていると評判ですが?

モリ　けしからんですか? 僕は普通、いや、カッコイイと思ってデザインしています(笑)。元々、ノエルよりもミューのデザインの方が先に出来ていて、いつか出したいと思っていたんですよ。実際に登場させることになって、社内でも「モリさん、コレ本当にいいんですか?」と何度もいわれましたが、今でも自信をもってカッコイイと思っています。しかし、ミューを入れるのは大変でした。最初はラムダと似た性能にするつもりだったんですが、進めていくうちに、ああしたい、こうしたいと、完全な別キャラクターになってしまいましたね。ラムダと同じく遠距離戦を主体としつつも、全く違ったスタイルで闘うことになります。

――家庭用版ならではの"ストーリーモード"の見どころについて教えてください。

モリ　大幅に話が進みます。あのキャラが……まさか……ということもあると思うので、楽しみにしていてください。前回出番が少なめだった、アラクネとライチのシナリオにも注目してほしいですね。

――家庭用版『BBCS』には、対戦バランス調整パッチを当てる予定があるとのことですが?

モリ　飽きること無く、新鮮な気持ちで末永く『BBCS』を遊んでほしいという思いから、この企画を考えました。ただ、発売からしばらくの間はアーケード版と同じバージョンになります。パッチを当て始める時期については、発売から5カ月ほど先を考えていますが、どのバージョンで遊ぶかはユーザーさんが選べるようにしてあります。

――最後に読者へ向けて一言、お願いします。

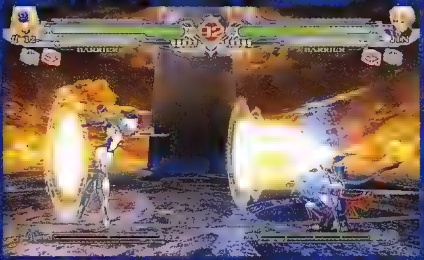
モリ　アーケード版を盛り上げてくれているプレイヤーさんたちには、本当に感謝しています。僕たちも、アーケード版と家庭用版、二つのコンテンツを盛り上げる企画を用意しているので、今後の発表を楽しみにしてください。本当は早く発表したいんですけど、もう少々お待ちください(笑)。

――本日はありがとうございます!

『BBCS』プロデューサー
モリ トシミチ



企画、キャラクターデザイン、シナリオ、イラスト(前作のみ)など、さまざまなパートを手掛ける"雑用帝王"こと『ブレイブルー』の生みの親。当日はご多忙の中お時間をいただいたため、トレードマークのサングラスは無しのお仕事スタイルでした。



ミューの戦闘中のスクリーンショット。巨大な光を前方に放つ技のようだ。闘い方が気になるが、露出度も気になる!?

ミューのデザインは、社内でもツッコミを受けました(笑)



新キャラクターが続々登場!

急展開のストーリーモードに注目!

インタビューでも期待大のコメントをいただいたストーリーモード。大幅な話の進行に合わせ、新たなサブキャラクターが多数登場するようだ。

イラスト左のトラカカ(CV:八木かおり)はタオカカと同じカカ族の戦士だが、性格や目的は一切不明。レイチェルやその執事のヴァルケンハインとつながりがあるようだが……。一方、イラスト右のプラチナ＝ザ＝トリニティ(CV:悠木碧)は、二つの人格が同時に発現している特殊なキャラクターで、アークエネミー"無兆鈴"を所持。六英雄の一人でココノエの父である獣兵衛に心酔しており、獣兵衛からの要請を受けてカグツチに向かうようだ。

このほか、アーケード版のシナリオで何回も名前が出ていた、あのサブキャラクターが登場するとの情報も……。発売日(7月1日)が待ち遠しい!

ぶれいぶるーまんが 略して ぶるまん



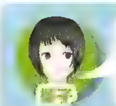
有馬七助



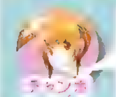
月刊 G.rev 通信

ゲッカン グレフツウシン

Xbox 360版『旋光の輪舞DUO』コマンダースタイル G.S.O.公開演習!



はいはい、みんな集まって。これから、今日の演習の説明をします。今回は、ツーマンセルでの戦闘訓練を実施します。連係をしっかりとって闘えるようになって、新部署がきちんと機能することを証明するのよ。



新任のディクシーをしっかり鍛えるってことね。任せといてよ! チー坊もがんばりなさいよ。





了解です! がんばります!

――パートナー訓練、演習開始!!――

櫻子　……チャンポ、あなたは指示を無視して勝手に突っ走ることが多いから、これはあなたにとっての訓練でもあるのよ。
チャンポ　だあってぇ〜。自分で考えて動いた方が、さっさと終わらせられるんだもん。敵に逃げられるよりいいでしょー。
ディクシー　自分がふがいないばかりに……申し訳ありません……。
櫻子　ディクシーちゃんが悪いんじゃないのよ。チャンポは後輩の指導もできるようにならなきゃ。ということで今回の演習だけど、普通に戦っていてはいつもと変わらないから、パイロットは基本的にオペレーターの指示に従うこと。分かった?
チャンポ・ツィーラン　了解!
ディクシー　が、頑張るであります!

●画面情報の違いについて



パラメータ等が表示されている。右スティックで指示する、「弾幕技を使え」、「回避を行なえ」といった行動の表示と、パートナーとパイロットの友好度、そしてパイロットの感情モードが確認でき、これらの状況を把握しつつ、的確な行動指示をしていくのだ。友好度はゲージで表示され、感情モードは大きく分けて「ご機嫌」、「普通」、「怒り」の三つに分かれている。

櫻子　はーい、ツィー君。とりあえずあの暴走娘は突っ込んでくるだろうから、距離をとって回避重視で様子見しましょうか。
ツィーラン　りょうかーい。っていつものねーさんとちょっと様子が違うかも……?
ディクシー　ツィーラン機は距離をとって様子を見ようとしてますから、こちらも通常攻撃でけん制をお願いします。
チャンポ　はいはい、わーったわよ。もう、ランダー戦は先手必勝、先にガツンと痛いのくらわせれば……。ブツブツ。
櫻子　あら、ちょっとは成長してるのかしらね。じゃあ、射撃で揺さぶって距離を詰めてみましょう。ツィー君、おねがいね。
ツィーラン　よーし、いっけぇー! そのまま……こっちだっ!



櫻子　オッケー、さすがはツィー君ね。

●応援と叱咤

コマンダースタイルでは、行動、移動指示のほか、「応援」と「叱咤」もできる。応援は成功すると友好度が一定量アップ、叱咤は感情モードが一気に切り替わる可能性がある。状況によって違いがあるので、いろいろと試してみよう。ちなみに、あまり連続で入力しすぎると、逆に友好度が低下してしまうので注意。

ディクシー　先輩っ! ツィーラン機、弾幕を展開しつつ接近戦をしかけてくるようです。ど、どうしましょう!?
チャンポ　どうしましょうって、アンタが指示出すんでしょ! 考えなさいよー!
ディクシー　えーと、右! ……いや左? あっ、やっぱり距離をとって……。
チャンポ　あーっ! もう。ちゃんと指示してくんなきゃ分かんないって。実戦に出たら何もできずにやられちゃうわよっ。もーいい、怒った。勝手にやるんだから!

●感情モードによる違い



左スティックで移動方向を指示すると、その指示に従ったかどうかにかかわらず、友好度ゲージが一定量低下する。このゲージが低下しすぎると、行動や移動の指示に従いづらくなるだけでなく、感情が怒りモードに移行してしまうのだ。とはいえ、怒りモードになると、攻撃頻度が大幅にアップするというメリットもある。状況に応じてあえて怒らせるのもあり。ちなみにご機嫌モードの時は、各種指示に従いやすくなる代わりに、攻撃頻度が下がってしまう。

チャンポ　ほーら、やっぱりこうじゃないとね! オラオラー!
櫻子　あっちゃー、やっぱり相変わらずかぁ。ツィー君、頭を冷やさせてあげましょ。
ディクシー　せんぱぁーい! ヤバイですって! お願いです自分の話を聞……!
チャンポ　なによもう、ちゃんと追いつめてるじゃない……って、ええ!?

●任意に発動できる行動



支援攻撃とB.O.S.S.発動、対B.O.S.S.時のボム使用は、プレイヤー(=パートナーキャラ)が任意で発動できる。ただし、相手も自分も機体を自分で動かせるわけではないので注意。



チャンポ　爆撃!? なんでこうなるのー!

――演習後、ブリーフィング――

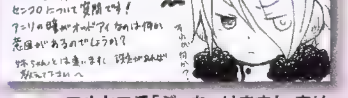
櫻子　あ・な・た・は一!
チャンポ　だって、ディクシーが……。
櫻子　そうかしら? 要所要所ではちゃんと的確な指示を出せてたと思うけど。
ディクシー　はっ、恐縮であります!
櫻子　でもね、迷いながら指示を出されたら、パイロットが怒ることもあるから、ディクシーちゃんはそこを考えなさい。
ディクシー　はっ……恐縮で、あります。
櫻子　じゃあ、反省会も済んだところで何か甘いものでも食べに行きましょう♪

読者の疑問を解決! グレフ質問箱

Q 「DUOの各技やキャラクターのデータが知りたいです」「センコロDUOのファンブックは発売する予定てあるのでしょうか?」(神奈川県　初河さんほかからの質問)

A 数回お問い合わせはありましたが、実現には至ってない、という状況です。ゴメンナサイ。Xbox 360版が売れたらチャンスがあるかもしれません!
(回答:ディレクター・マルヤマ氏)

Q アンリの瞳の色が左右で違うのは?(香川県・紫さんからの質問)



A マルヤマ氏「ぶっちゃけますと、実は私から特にオーダーした要素(設定)ではありませんでした。これはキャラデザの曽我部さんに聞いてみましょう〜」
曽我部氏「双子であるケイティと違うのは後天的な要素だからです。アンリが何故オッドアイになったかは今後何かで明かされるかもしれませんし、ずっと秘密のままかもしれません」
……とのことです。今後の展開(?)をお楽しみに!

Q センコロを漫画化、小説化する企画とかないのでしょうか。(同)

A ぶっちゃけ、ウチにお金が無いから難しいところです(笑)。メディアミックスって大人の事情が絡むことが多いので……。
(回答:ディレクター・マルヤマ氏)

編集部:何か単発のネタならこのページを使うのもアリかな、とも思うんですが、まとまったものだと、ここでは厳しいですね。せっかく設定がいろいろあるのに、もったいないですよね……。

●グレフさんへの質問の宛先:
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「月刊グレフ通信 グレフ質問箱」係

PRESENT



発売が延びてしまった『旋光の輪舞DUO』だが、最終的な発売日は5月20日に決定! 今号では1名様に通常版ソフトをプレゼントするぞ! 応募方法は5ページを参照のこと。

【ロードオブヴァーミリオン】公式全国大会

OVER the LORD

第3章 開かれし創世のトビラ

全国大会開催決定!

大会ルールを把握して、大会向きのデッキを作ろう!

大会の基本ルールと注意事項

ついに発表された全国大会。大会独自のルールがあるのでよく把握して戦いに挑もう!

まず、デッキ。デッキはエントリー時に登録するのだが、登録可能なコストは合計120。これを試合ごとに入れ替えて使用できる。足りない属性などをカバーしよう。

主人公に関しては、選択する種族と武器の属性、アルティメットスペルを全てエントリー時に登録して、予選中は固定となる。武器の種類は変えられるので、例えば、弱点を突けない相手には片手斧や杖を装備して戦う、といった選択肢も選べるぞ。

なお、主人公のレベルとステータスは一定に、使い魔レベルはMAX、オーバーキルはLV1・LV2・LV3が使える状態での固定となる。武器防具の種類に関しては所持しているものがそのまま使用できるぞ。予選突破を目指すなら、大会前にしっかりプレイして良い装備の入手を狙うのも重要だろう。

なお、店舗大会を突破した場合、その他の店舗大会への出場ができない。重複エントリーは失格になるので注意しよう。

サイドボード活用法

現在の『LoV II』のプレイ環境においては、一部（注目カードを参照）を除いてコスト10の使い魔で属性の足りない部分をカバーするのが難しい。そのため、サイドボードはコスト20・10、あるいはコスト15・15の2枚を用意するのが安定だろう。

また、コスト30の使い魔を軸にデッキを編成し、サイドボードでそれを入れ替えてしまうのもアリ。

例えば、神族であれば、［アテナ］を軸としたデッキを作りつつ、サイドボードに［ワグナス］か［オーディン］を用意しておけば、どちらもダメージを与える特殊技を使うので、属性の足りない部分を補うことも可能となる。

注目カード

ここで注目してほしいのはサイドボードで使用しやすい使い魔だ。まずは［ジャンヌ・ダルク］。特殊技が強力なこの使い魔はサイドボードに組み込みやすく、炎属性のカバーに便利。次に［バリオス］。魔種以外であればどのデッキに組み込んでも機能するだろう。同族戦であれば、これを入れておくだけでやや有利になる可能性もある。

コストはやや高くなるが、［バステト］も悪くない。種族に関係なくDEFを＋30する特殊技は便利で、撃属性もカバーできる。ほかにも、［ラムウ］、［ドゥルガー］、［九尾の狐］など、ダメージを与える特殊技を持つものにも注目だ。

大会向きの注目種族をピックアップ!

人獣デッキサンプル



このデッキは、本来足りない部分を主人公でカバーするものだが、サイドに［カイン］＋αを入れておけばそれを補える。大会エントリー時の流行に応じて主人公の属性を変更できるので、大会向きのデッキだ。

魔種デッキサンプル



主人公を炎属性に。人獣、不死相手には［[illegible]シア］、［牛魔王］、［天狗］、［九尾の狐］、［フェアリー］、［かまいたち］の組み合わせに変更。相手に応じて調整しやすいので、汎用性が非常に高いぞ。

ふぁん散歩II

北海道inキャッツアイ新札幌店



寒い！　めっさ寒い！　吹雪がすごい！　そうです、ついにやってまいりました！　日本最北の地、北海道に!!　北から南まで、これでふぁん散歩も日本一周を達成といっても過言でないと！　次に目指すは世界ですかね、ね(ﾟ∀ﾟ　)三　三(　ﾟ∀ﾟ)ね？

さてさて、くだらない前口上はさておき、第3回ふぁん散歩IIは「キャッツアイ新札幌店」さんでの開催。100名近くのプレイヤーが駆けつけてくれました！　これには僕も感謝感激。ありがとうございました!!　恒例のトークセッションでは、いまだ来場者以外には公開されていない小林知美先生が描いたロックブーケへの反応が特に大きかったのが印象的。僕もすごく楽しみデス。クイズ使い魔発見では、ヒント1、2で正解へとたどり着いた強者がおり、会場を沸かせてくれました。寒い地にいる人たちもハートは熱いぜ。

さてさて、恒例のご当地ランカー戦。今回のご当地ランカーはやっぱりあの人。北海道の雄としてその名を全国に知らしめる、暴虐なる覇王「栄斗」氏。以前からこの方とは付き合いがあるわけですが、とにかく戦闘スキルが半端ないんですな。でも！　そんな栄斗氏に小手先の技術で勝負を挑んでやる！　ってことで、氏と同様の魔種デッキを使うことに！　構成は［フェアリー］、［デモンナイト］、［ルビカンテ］、［サタン］の4枚デッキ。開幕はうまくさばかれたものの、中盤に差し掛かる戦闘で高コスト軍による優勢を築き、［キュアオールU］で畳み掛ければ勝利は目前!!　という場面でやらかしました。青ボタンをたたくタイミングを欲張って、「死滅」の一文字。これにて僕の勝利は一気に遠のき、またしても連敗記録を更新することに。北の大地で育った猛者は一味違うぜ……ぐふっ。次こそは!!



←北海道の雄「栄斗」さん。やはりマイクはしっかり離さないｗ



←上原さんが手にしているのが……マル秘ｗ情報ファイル!?



ロトの剣持参で子ゼルも参加!

namco
http://www.namco.co.jp

勝利の旋律を奏でるのはだれだ!!

ナムコ魂

Vol.17魂



来たぜ幕張！ いつもと会場の雰囲気が違うぜ！ まっ、一丁かましますか!!

鉄拳、幕張頂上決戦勃発!!

今回の番長は、鉄拳を愛してやまない店長「ちばろくす」がいるナムコランド幕張にやってきたぞ！ 東京からかなり距離があるのに、都内のプレイヤーが多数集結していたぜ！ これはやはり店長の熱い思いがみんなに伝わっているっていう証拠だな♪

そしてこの特別称号大会には、なんと26チームものプレイヤーが集まってくれた！ 一店舗の大会なのにまるでプチ闘劇のような面子までそろってる……これは燃えるぜ！ってことで実況をこなしていると……!? 画面の上にもう一つ画面が!? ポータブルDVDでAKBのプロモを流し自分を盛り上げつつ相方の猛烈なるオタ芸で相手を威嚇！ これは幕張でしか見られない風景でした（笑）。まぁ画面をほとんど見てなかったので1回戦でさくっと散りましたが（笑）。

激戦の方は、俺の勢いが振るわず「miya」頼みで勝ち進んで行ったが、ジュリア神「不動」の実の弟「脂身」の前に倒れることに……。「脂身、後で表出ような♪」と威嚇しておきました（笑）。その後、番長組み手で大活躍だった「不動」と栃木からの遠征プレイヤー「颯太」のペアが並み居る強豪を次々と倒し優勝！ よくやった、おめでとう!!


オウジクスを囲んでハイチーズ!!


照れる「不動」と「颯太」の優勝チーム


赤濱 高之 アカハマ
特別称号大会は終ったが、今度は闘劇が始まるぞ！ 熱い夏になりそうだ!!


判藤 俊介 バンドウ
マスコットキャラが欲しいな……だれか立候補しない？（笑）

NEWS

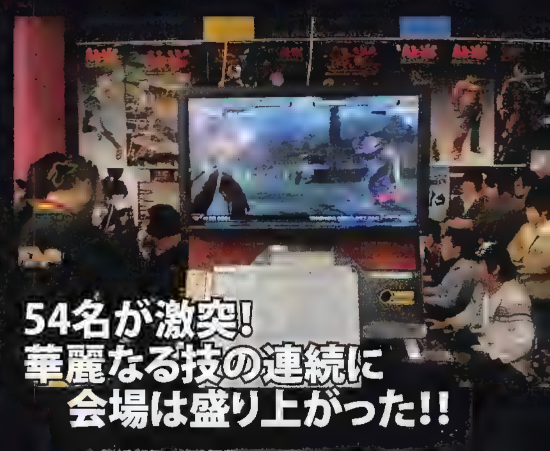
第六回特別称号大会グランドフィナーレ!
4／11(日)ナムコランド王子 3on3大会!!

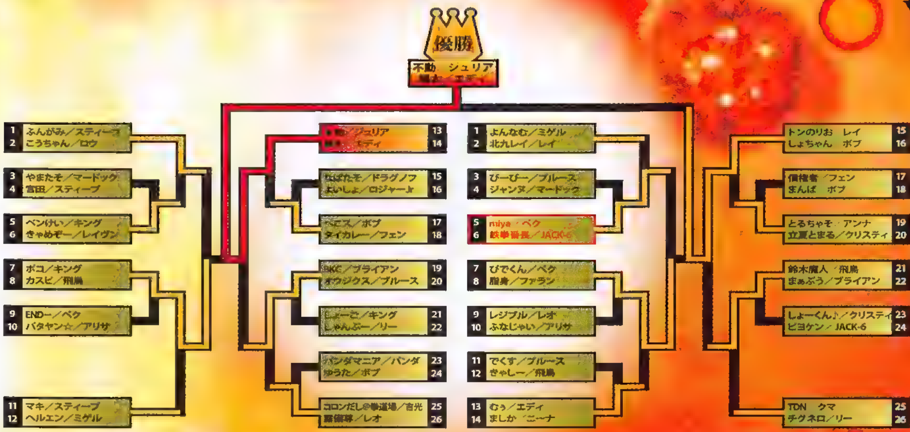
4月11日をもって終了となった第六回特別称号大会。1カ月間に全国で97大会開催され、2,232名のプレイヤーが参加してくれた。各会場では、今までにない死闘が繰り広げられたが、今回は大会最終日に開催されたナムコランド王子の3on3大会の様子をお届けしよう。

この日集まった参加者は18チーム総勢54名であった。すさまじい熱気の中、大会は始まる。注目株はやはり世界大会で日本代表として獅子奮迅の闘いを見せてくれた「ゆう」のチームであろう。当初の予想通り決勝まで順調にコマを進めてきた。「ゆう」の決勝までの勝敗は大将として8勝0敗、王者の風格である。そしてこの日、快進撃で決勝まで上り詰めたのは「†東方不敗†／東方不敗狩り／ペコス」であった。大将の「ペコス」は一度も登場の機会はなく両東方不敗の独壇場であった。そしていよいよ決勝戦が始まる！ 準決勝で3連勝して勢いのある「東方不敗狩り」が、失速することなく2連勝、大将の「ゆう」を引きずり出した！

しかし、ここはさすがの「ゆう」である。きっちりストレートで相手を下し、「†東方不敗†」との対戦となったが、勢いに勝る「†東方不敗†」がギリギリで勝利となり、見事優勝を飾った！！ フィナーレにふさわしい名勝負となり、大会の幕は下りた！


（写真左から）†東方不敗†／東方不敗狩り／ペコス。優勝おめでとう！


54名が激突！
華麗なる技の連続に
会場は盛り上がった!!




これがオタ芸、幕張踊りか!?


1年ぶりにペクのユニフォームで登場したmiya。まんざらでもない様子♪

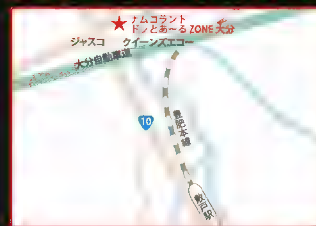
次回の判藤格闘記開催地は——

イベントスケジュール 5月8日(土)

受付開始　17:30～
番長組手　18:30～
ランダム2on2　20:00～



ドッとあーるZONE大分



住所：〒870-1133
大分県大分市大字宮崎字スカワ696-1
ドッとあーるZONE大分店内
TEL：097-567-5576

大分県に鉄拳番長初上陸が決定した！　5月8日は大分一、いや九州一を決めようではないか！　我こそはと思う心熱きテッケナーたちのご来店を、心よりお待ちしております!!

このお店で開催したぜ!

ナムコランド幕張

『鉄拳6BR』は県内最大設置数10台！　毎日100円2クレで営業しております。そのほかにも、なんと30円から遊べるコーナーがあります！　レトロから対戦ゲーム、クイズ、パズルなどみんなで楽しめます！


スタッフ野川&斉藤

住所：〒262-0032
千葉県千葉市花見川区幕張町2-7701
TEL：043-273-3071　FAX：043-273-3072
営業時間：10:00～24:00
定休日：年中無休



ペク使いmiyaの鉄拳、一刀両断!

ナムコランド幕張は店長の鉄拳愛がどっしり伝わってくるお店だった。観戦者が座ってゆっくり見られるように椅子が置いてあったり高そうな仁のフィギュアが飾ってあったり（私物らしい）。なんといってもペクの胴着が置いてあってびっくり！　え？　着るの？　や、やめろ～てな訳で着ちゃいました（笑）。幕張はペコス（ボブ）やオウジクス（ブルース）といった、二択に強い防御型（※1）のプレイヤーがいるせいか、周りは迎撃型（※2）の鉄拳をする人が多かった印象、置き技はほとんど空振りしていなかった。そんな中で一段と強かったのはコロンだし@拳道場（吉光）だ。幕張鉄拳を身につけている上に二択の成功率がすごく高かった。俺も番長も負けちゃったよ。いや～強かった。次はどんな強敵に会えるのか……楽しみだ！

（※1）中、下段の二択を的確にガードし、反撃を決めるスタイル。
（※2）相手が間合いに入った瞬間技を出すスタイル。通常の中、下段の二択とは異なる駆け引きになる。

拳NEWS

全国各地の猛者たちを制し、見事に称号獲得した強者は!?

第六回　特別称号大会優勝者発表!

No	プレイヤー名	認定称号	使用キャラ
1	かずひろ	神の子	デビル仁
2	Gang	神の子	スティーブ
3	全角文字10文字以内	神の子	レイヴン
4	ニケ〔DARK〕	神の子	ザフィーナ
5	蒼衣	神の子	リリ
6	でくす	神の子	ブルース
7	風間潤（兄）	神の子	JACK-6
8	ルイズフランソワーズ	神の子	アリサ
9	スマちょん∀゜)	神の子	ザフィーナ
10	雅人ドラマサト	神の子	JACK-6
11	真ゼクス	神の子	キング
12	マイキー風間	神の子	デビル仁
13	† GUILTY †	神の子	アンナ
14	組長	神の子	シャオユウ
15	燃太郎	神の子	ブライアン
16	きる	神の子	シャオユウ
17	はりー	神の子	リー
18	レジェンダー	神の子	フェン
19	§菊／ROCKS§	神の子	スティーブ
20	ミギャル男	神の子	ミゲル
21	つのまる	神の子	ポール
22	よっすい	神の子	デビル仁
23	しょちゃん	神の子	デビル仁
24	BKC	神の子	ブライアン
25	顔面	神の子	ジュリア
26	warabi☆ミ	神の子	レイ
27	とりぞぉ	神の子	ファラン
28	東方不敗	神の子	レイ
29	東方不敗狩り	神の子	ボブ
30	ペコス	神の子	ボブ
31	ネギ坊	神の子	アマキン
32	館山ブライアン	神の子	ファラン
33	はまえる	神の子	シャオユウ
34	Air★king	神の子	アリサ
35	魔Jr.	神の子	ボブ
36	SDK	神の子	ペク
37	しょうた	神の子	リリ
38	虎猫（こねこ）	神の子	ラース
39	miya	軍神	ペク
40	J oasis	軍神	エディ
41	BKC	軍神	ブライアン
42	MMM	軍神	ポール
43	TRIBAL	軍神	ニーナ
44	きる	軍神	リー
45	しょう	軍神	デビル仁
46	りぃだぁ	軍神	レオ
47	ガウガウ	軍神	クマ
48	ザビッボ	軍神	ジュリア
49	黒黒	軍神	レオ
50	DH	軍神	ペク
51	まんば	軍神	ボブ
52	岩しょん	軍神	エディ
53	ねじまき鳥	軍神	シャオユウ
54	オズの会長	軍神	ミゲル
55	必殺前歯	軍神	リリ
56	えぬおった	軍神	シャオユウ
57	激動のメタドール	軍神	ニーナ
58	しんきち？	軍神	キング
59	えーじ先生	軍神	クリスティ
60	雅武者	軍神	JACK-6
61	パパ	軍神	ミゲル
62	おつゆ	軍神	一八
63	ペコス	軍神	ボブ
64	りんこ	軍神	アリサ
65	にっしー☆	軍神	シャオユウ
66	テッシュもん	ムテキ	マードック
67	ミルキー	ムテキ	アンナ
68	テケン汁	ムテキ	レイ
69	幌	ムテキ	シャオユウ
70	ピクルス	ムテキ	キング
71	なっちゃん	ムテキ	ジュリア
72	本ますたー	ムテキ	ブルース
73	oasis	ムテキ	ブルース
74	PGたけし	ムテキ	ミゲル
75	夏音 男優。	ムテキ	シャオユウ
76	まんば	ムテキ	ボブ
77	ぱんだと	ムテキ	レイ
78	しこ	ムテキ	ロウ
79	† salesman †	ムテキ	シャオユウ
80	やまたそ	ムテキ	マードック
81	BKC	ムテキ	ブライアン
82	ゆう	ムテキ	ロジャーJr.
83	悠	ムテキ	レイ
84	エド	ムテキ	クマ
85	ゆき	ムテキ	ジュリア
86	みね王	ムテキ	ブライアン
87	いとー	ムテキ	平八
88	ゆき	ムテキ	ジュリア
89	みね王	ムテキ	ブライアン
90	チキン野郎	ムテキ	ボブ
91	梅屋	ムテキ	エディ
92	らこに	ムテキ	ジュリア
93	きる	ムテキ	シャオユウ
94	けいおー	ムテキ	ドラグノフ
95	ほんだ	ムテキ	リリ
96	影丸	龍虎	JACK-6
97	ゆき	龍虎	ジュリア
98	ジュンチャン	龍虎	ワン
99	てぃーる	龍虎	レイヴン
100	ヨッシー光党首@卍党	龍虎	吉光
101	犯罪者	龍虎	ジュリア
102	ダイエット王子	龍虎	ボブ
103	天運★	龍虎	フェン
104	まんば	龍虎	ボブ
105	RYO	龍虎	ニーナ
106	なすだっく	龍虎	レイヴン
107	あみーご	龍虎	仁
108	フル・ヨナ	龍虎	ボブ
109	☆紅きお尋ね者	龍虎	クリスティ
110	アーサー坂本	龍虎	スティーブ
111	あぎス	龍虎	レオ
112	ゴロレオ	龍虎	アンナ
113	ブーシャン	龍虎	飛鳥
114	スマちょん	龍虎	ザフィーナ
115	悠	龍虎	レイ
116	不動	龍虎	ジュリア
117	立風太	龍虎	エディ
118	ぶぅたん	龍虎	キング
119	義星のaim	龍虎	エディ
120	えびサレス	龍虎	レイヴン
121	しょちゃん	龍虎	ボブ
122	必殺前歯	龍虎	リリ
123	ト	龍虎	ボブ
124	ざん	龍虎	クマ
125	タバサ	龍虎	アンナ
126	チョコやん	龍虎	ボブ
127	らぼーな	龍虎	ロウ
128	影丸	龍虎	JACK-6

※4月12日時点においてプレイヤーIDが合わないために調査中、もしくは付与できない方は掲載をしておりません。

群雄割拠の大激戦を制したのは!?

三国志大戦 猛き鳳凰の天翔

©SEGA

全国大会 覇業への道 鳳翼天舞 決勝リポート

三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔	
■メーカー	：セガ
■ジャンル	：リアルタイムカード対戦
■操作方法	：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日	：2009年7月23日（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH
■ネットワーク	：ALL.Net

Text：age、スズキド

4月17日に実施された全国大会決勝の様子を、優勝者インタビューとともにいち早くお届け。新バージョンの情報も見逃せないぞ!

覇業への道、決着!!

昨年末から店舗予選大会が開催され、エリア決勝大会を経て4月17日に決勝大会が実施された『三国志大戦3』全国大会、覇業への道 鳳翼天舞。当日は雪の交じる雨に加え春とは思えないほどの寒さと、波乱を予感させる天候となったが、会場の大田区産業プラザ PiOには、早朝から熱心なファンが整理券を求めて行列を作っていた。全国大会が始まる前には、出場君主ほか有名君主たちを間近で見たり、交流を持つことができるため、その時間のために早くから来場する人も多かったようである。

会場には最終的に千人を超える来場者が訪れ、大会が始まると会場は一体感に包まれた。大会はさまざまなデッキが入り乱れ、全国ランキング1位・江東の虎君主の準々決勝敗退など波乱が見られたほか、劉備さん41君主、シン1君主、金来君主など、新鋭君主の躍進がめざましかった。

そして、この激戦を制したのは兀突骨君主。的確な状況判断と計略の使い分けにより、戦況を常に支配し優勝を手にした!



雪の交じる天気の中、会場には全国各地から多くの三国志大戦ユーザーが集合した!



赤兎暴走君主は、前大会優勝者の恒例となった(?)女性武将を引き連れての入場。試合ではそのスキルを遺憾無く発揮していたが、準優勝の柵越よーこ♪君主に2回戦で敗退。



初戦から緊張せずにプレイしていた江東の虎君主。これが全国ランキング1位の貫禄といったところだろうか。試合中のスキルはまさに圧巻、会場を一際沸かせていた。



江東の虎君主、♪ザビ～♪君主を倒して優勝し、特殊称号"軍神"を獲得した兀突骨君主。デッキもスキルも人とは違うものを持つ彼に、ぜひとも連覇を期待したいところだ!

特報!! 『三国志大戦3』新バージョン『WAR BEGINS』発表!!

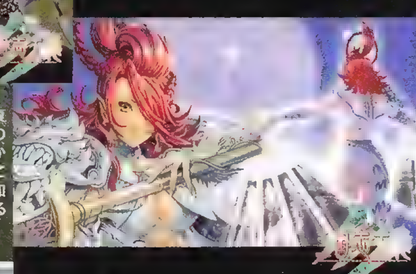
大会終了後、多くの君主が心待ちにしていた新バージョンの発表が! 新カードの中には、『1』のころお世話になったカードの復活もあるようだ。また、近日中に東京、上海、台北でロケテスト実施との発表もあり、プレイヤーを驚かせた。一転して英語となったサブタイトルから察するに、もしかして海外と……!?



イベント最後のお約束となっている(?)西山プロデューサーの爆弾発言! 新バージョンの発表に加え、会場への到着が遅れてしまったお詫びとして、新カードを実際に見せてくれる大サービスも!

ムービーの中には新武将の姿も!!





上イラストは、『1』のころに居た周瑜の復活カードと思われる。以前はコスト1.5の騎兵で火計を持っていたが、性能はいかに? 一方、右イラストはこれまで見たことが無い、りりしい女性武将。新たに追加される人物なのだろうか? 期待高まる新バージョン、続報を待て!

三国志大戦3 全国大会 覇業への道 鳳翼天翔 決勝トーナメント

君主名	通過エリア	登録デッキ
SIRO	九州A	【R】曹丕、【SR】鄧艾、【C】劉曄、【C】蒋済、【UC】丁夫人、【LE】楽進、【SR】賈南風、【SR】卑弥呼、軍師【C】荀攸、軍師【SR】張春華
兀突骨	東北B	【R】馬超、【C】李傕&郭汜、【R】徐庶、【C】成宜、【C】糜芳&士仁、【R】龐統、【C】張梁、【UC】周倉、軍師【R】董卓、軍師【SR】王異
ナギ	東北A	【SR】呂布（無双）、【R】高順、【SR】関羽（魏）、軍師【R】程昱、軍師【SR】張春華
砂漠の爪	東海D	【R】文鴦、【UC】呂蒙、【SR】小虎、【SR】孫皎、【UC】諸葛瑾、【R】周瑜、軍師【SR】周姫、軍師【R】陸抗
KeyRyu	九州B	【LE】張飛、【LE】諸葛亮（Ver.2）、【R】馬超、【UC】周倉、【UC】張姫、【R】関興、軍師【C】糜竺、軍師【R】龐統
俺のターン！	北関東C	【UC】李儒、【R】閻行、【UC】鄒（堕落）、【R】華雄、【C】成宜、軍師【SR】王異、軍師【R】禰衡
アズーリ	北関東B	【LE】馬超（一騎当千）、【LE】張飛（挑発）、【LE】諸葛亮（八卦）、【LE】周倉、【UC】張姫、【LE】張松、【C】廖化（すべてVer.2）、軍師【C】法正、軍師【R】姜維
ロディック3	関西B	【SR】司馬懿、【R】典韋、【R】司馬師、【R】陳泰、【UC】丁夫人、【R】荀彧、軍師【SR】張春華、軍師【C】陳羣
江東の虎	神奈川A	【SR】孫堅、【SR】孫皎、【R】孫権、【C】孫桓、【UC】張紘、軍師【R】諸葛瑾、軍師【SR】周姫
エランシア	北関東C	【SR】孫策、【SR】孫皎、【C】呂岱、【UC】小喬、【C】孫桓、【UC】黄蓋、軍師【R】陸遜、軍師【C】張昭
PIMA	東海B	【SR】呂布（無双）、【C】張梁、【C】張魯、【C】程遠志、【C】成宜、【C】波才、【UC】于吉、【UC】鄒（堕落）、軍師【C】陳宮、軍師【C】賈詡
☆山下ポポ☆	東京D	【SR】司馬懿、【R】典韋、【R】司馬師、【R】陳泰、【UC】丁夫人、軍師【R】羊祜、軍師【SR】張春華
信天翁	東京B	（決勝大会不参加）
伏犠	東京A	【SR】張遼、【SR】張郃（魏）、【UC】楽進、【UC】鍾会、【C】劉曄、軍師【SR】張春華、軍師【R】郭嘉
阿雲	東北C	【SR】趙雲（剛槍）、【R】張苞、【UC】周倉、【UC】厳顔、【R】徐庶、【SR】劉備（大徳）、軍師【C】法正、軍師【R】龐統
ダメダメ	神奈川B	【SR】張郃（魏）、【R】夏侯淵（乱れ）、【R】楽進、【R】荀攸、【C】蒋済、【R】荀彧、【C】曹植、軍師【R】羊祜、軍師【R】荀彧
ぺーぺー	東京B	【UC】楽進、【R】荀彧、【C】曹植、【R】曹丕、【SR】鄧艾、【C】劉曄、【C】蒋済、【C】丁夫人、軍師【C】荀攸、軍師【R】羊祜
劉備さん41	東京C	【SR】張郃（魏）、【R】典韋、【R】荀攸、【C】李典、【C】曹植、【R】荀彧、【C】蒋済、軍師【SR】司馬懿、軍師【R】羊祜
♪ザビ～♪	中四国B	【SR】張郃（魏）、【R】荀彧、【SR】孫皎、【R】文鴦、【UC】張紘、【C】陳羣（Ver.2）、【UC】蔡文姫、軍師【R】羊祜、軍師【C】荀攸
白虎	関西D	【R】文鴦、【SR】張郃（魏）、【UC】張紘、【LE】荀彧、【SR】孫皎、【R】周泰、軍師【R】羊祜、軍師【C】荀攸
ITK	北陸	【UC】甘寧、【UC】沈瑩、【R】周瑜、【UC】張紘、【C】穆皇后、【EXLE】周瑜、軍師【R】徐庶、軍師【R】馬謖
裸ァァァァ!	東京A	【EXLE】曹操、【R】典韋、【UC】楽進、【C】曹昂、【R】荀彧、【C】曹植、【R】陳泰、軍師【SR】張春華、軍師【R】羊祜
凡*エリんギ	東京C	（決勝大会不参加）
sin	中四国A	【LE】荀彧、【SR】張郃（魏）、【R】周泰、【SR】孫皎、【UC】張悌、【R】文鴦、軍師【C】荀攸、軍師【R】羊祜

全国制覇!!

兀突骨

君主名	通過エリア	登録デッキ
眠い子	中四国B	【R】文鴦、【SR】孫皎、【UC】張紘、【SR】張郃（魏）、【LE】荀彧、【C】陳羣（Ver.2）、【UC】蔡文姫、軍師【R】羊祜、軍師【SR】周瑜
ニケ	東関東B	【SR】曹操（求心）、【R】許褚、【R】荀彧、【R】陳泰、【UC】丁夫人、【C】曹植、【C】曹昂、軍師【SR】司馬懿、軍師【R】羊祜
金来	東関東A	【SR】曹操（求心）、【R】典韋、【LE】荀彧、【UC】楽進、【R】陳泰、【C】曹植、軍師【C】陳羣、軍師【SR】張春華
シン1	東関東B	【C】張松、【UC】周倉、【R】龐統、【UC】甘皇后、【R】黄忠、【R】馬超、【SR】魏延、軍師【C】法正、軍師【SR】諸葛亮
LAMZA	九州A	【SR】曹操（英知）、【SR】鄧艾、【UC】丁夫人、【UC】辛憲英、【C】蒋済、軍師【SR】張春華、軍師【R】羊祜
fine	東海A	【UC】楽進、【C】曹昂、【C】曹植、【R】太史慈、【UC】周倉、【R】龐統、【C】孟達、【C】糜芳&士仁、【R】鄒、軍師【R】張角、軍師【R】禰衡
hana大和	九州C	【LE】張遼、【R】龐徳、【UC】曹仁、【LE】楽進、【R】賈詡、【SR】卑弥呼、【UC】曹皇后（Ver.2）、軍師【R】郭嘉、軍師【R】羊祜
葵	北関東A	【SR】呂布（無双）、【C】張魯、【C】張梁、【C】成宜、【C】闞沢、【UC】張紘、【UC】程遠志、【UC】于吉、軍師【C】陳宮、軍師【R】禰衡
ヤギ魂	神奈川A	【R】徐庶、【R】魏延（寡兵）、【UC】張飛、【C】糜芳&士仁、【C】伊籍、【UC】周倉、【R】花鬘、軍師【C】法正、軍師【R】龐統
☆モッティ☆	甲信越A	【R】孫堅（漢）、【UC】張任、【R】貂蝉、【R】劉備（漢）、【SR】董貴人、【R】張遼、【C】李傕&郭汜、軍師【R】董卓、軍師【R】蔡文姫
小覇王	北海道	【SR】孫皎、【SR】張郃（魏）、【R】文鴦、【UC】張紘、【LE】荀彧、【C】曹植、【SR】小虎、軍師【R】羊祜、軍師【SR】周瑜
(>∧<)/	関西A	【SR】張郃（魏）、【LE】荀彧、【R】典韋、【UC】曹仁、【C】陳羣、【C】曹昂、【C】蒋済、軍師【R】羊祜、軍師【SR】司馬懿
地雷王	九州B	【LE】張飛、【SR】魏延、【SR】諸葛亮（八卦）、【UC】周倉、【UC】張姫、【C】張松、【R】花鬘、軍師【SR】黄月英、軍師【R】龐統
穎政	甲信越B	【R】華雄、【R】閻行、【UC】李儒、【C】成宜、【UC】鄒（堕落）、【UC】成公英、【C】張梁、軍師【SR】王異、軍師【R】禰衡
太門	関西B	【SR】皇甫嵩、【R】劉備（漢）、【R】孫堅（漢）、【UC】蒯越、【C】陶謙、【SR】王美人、軍師【R】蔡文姫、軍師【C】郭図
七夜	関西C	【SR】司馬懿、【R】夏侯淵（乱れ）、【R】楽進、【R】羊祜、【R】荀彧、【SR】卑弥呼、【UC】丁夫人、軍師【C】陳羣、軍師【SR】張春華
蒼閃龍	北関東B	【C】張梁、【C】李傕&郭汜、【R】孫堅（漢）、【UC】張任、【SR】董貴人、【R】劉備（漢）、【UC】蒯越、軍師【SR】王異、軍師【R】董卓
オフィス加藤	東京D	【SR】呂布（気炎撃）、【R】閻行、【C】張魯、【C】成宜、【UC】成公英、【UC】鄒（堕落）、【C】波才、軍師【SR】王異、軍師【SR】李儒
九龍	中四国C	【SR】張郃（魏）、【LE】荀彧、【SR】孫皎、【R】文鴦、【UC】張紘、【C】曹植、【UC】吾粲、軍師【R】羊祜、軍師【SR】周瑜
白華の宴	東海C	【R】呂姫、【C】忙牙長、【C】李傕&郭汜、【UC】袁術、【SR】貂蝉、【C】張繍、【C】成宜、軍師【R】董卓、軍師【R】張角
☆荀銀馬龍☆	北海道	【R】華雄、【R】閻行、【UC】李儒、【C】成宜、【UC】鄒（堕落）、軍師【SR】王異、軍師【R】禰衡
柵越よーこ♪	東海B	【SR】曹操（求心）、【EX】龐徳、【SR】卑弥呼、【C】曹昂、【SR】羊祜（Ver.2）、【SR】張郃（魏）、軍師【SR】張春華、軍師【R】荀彧
ドキドキ	東関東A	【LE】張飛（強化）、【LE】劉備（大徳）、【R】徐庶、【UC】厳顔、【LE】周倉、【LE】魏延（徐庶以外Ver.2）、軍師【C】糜竺
赤兎暴走	特別招待君主	【R】荀攸、【C】曹植、【SR】張郃（魏）、【UC】丁夫人、【C】李典、【C】呂岱、【R】文鴦、軍師【R】羊祜、軍師【R】陸抗

■データの見方

君主名	通過エリア	登録デッキ。サイドボードを含めコスト10まで登録可能。順番は各君主が記入した登録用紙に準拠。

各エリアを制した君主たちが雌雄を決する！

今回の全国大会は、さまざまな勢力のさまざまなデッキがエントリーする、素晴らしい大会となった。確かに現流行の【SR】張郃や【R】典韋などは多く見られたものの、特定のデッキに偏ることはなく、どの試合も白熱し、激戦が繰り広げられた。

一回戦では、ロディック3君主と江東の虎君主の試合が印象的だった。ロディック3君主の【R】典韋型機略に対し、江東の虎君主は代名詞となっている天啓手腕。中盤に若き王の手腕連発と徒弓撃攻で攻城をもぎ取った、江東の虎君主が勝利した。

そしてもう1試合、ITK君主vs.白虎君主。開幕乙デッキで有名なITK君主の試合を序盤のみクローズアップするという、変則的な運営となった。惜しくもITK君主は敗退してしまったが、会場は大いに沸いていた。

2回戦以降は古豪vs.新鋭の場面が多く、波乱を巻き起こしていた。

強豪を打ち破り、文句無しの全国優勝！

『Ver.3.51A』で流行した馬超ワラを駆使する兀突骨君主は、本大会では異色といえる存在だった。だが、的確な挑発と落雷、そして枚数差を生かした攻城と、高コスト依存が高い現バージョンでもデッキの強みを最大限に発揮。準々決勝では全国ランキング1位の江東の虎君主を倒し、観客は彼から目を離せなくなっていく。

兀突骨君主が次に当たったのは、全国大会で優勝経験がある♪ザビ～♪君主。【R】文鴦や【SR】張郃の計略を最善のタイミングで使用し、反計のプレッシャーをかけながら攻める♪ザビ～♪君主だが、兀突骨君主は落ち着いて対応。挑発だけで敵をせん滅していく。勝敗が決まった瞬間は、一際大きい歓声が会場を包んだ！

この二人の強豪を破った兀突骨君主は、その勢いのまま柵越よ～こ♪君主を破り、覇業への道 鳳翼天舞の優勝を手にした！



新たに誕生した全国覇者に問う！

「三国志大戦３ 全国大会 覇業への道 鳳翼天翔」優勝者

軍神 兀突骨 最速インタビュー

長く続いた戦いが終わり、ついに頂点が決まった全国大会「覇業への道 鳳翼天翔」。見事に優勝した兀突骨君主に、会場で大会直後の感想などを聞いてみたぞ！

――優勝おめでとうございます。まず、今の率直なお気持ちを聞かせてください。

兀突骨　何が起こっているのか分からないです（笑）。1回戦、2回戦ぐらい勝てればいいかなと思っていたんですが、純粋にうれしいです。

――事前にトーナメントを見てどう思いましたか？

兀突骨　同じブロックに江東の虎君主が居たので「こりゃ終わったわ」と思いましたね（笑）。そこまで行ければいいかな～、ぐらいの気持ちでした。

――江東の虎君主、♪ザビ～♪君主など、強豪を倒しての優勝となりましたが？

兀突骨　どの戦いもかなり厳しかったのですが、江東の虎君主は以前に日記で「【SR】孫堅単体への落雷が嫌」と書かれていたので、それを意識していました。♪ザビ～♪君主との試合では、途中で【UC】張紘が戻ってくれたことがあって、そのときに「挑発」で各個撃破できたのが大きかったですね。決勝の柵越よーこ♪君主戦では、「連環の計」でうまく相手の攻めをいなせたのが勝因だと思います。

――見事に優勝され、軍神の称号を獲得されましたが、今後の目標などはありますでしょうか？

兀突骨　正直、ここまで来れるとは思っていなかったんです。ただ、称号をいただいてしまったからには、それ相応の実力を付けたいですね。プレッシャーは感じますが、頑張っていきたいと思います。

――ちなみに、君主名はどういった由来で？

兀突骨　別の三国志のゲームでこの名前を見て、「これはかっこいい名前だな」と思って付けました。最初の『三国志大戦』からこの名前でプレイしていたので、『2』で武将カードになって出てきてびっくりしました（笑）。

――兀突骨の武将カードは使われないのですか？

兀突骨　兀突骨はあくまで僕自身なんですよ。

――なるほど！　ご自身が兀突骨なので、武将カードの兀突骨は重複登録になって使えないと（笑）。

兀突骨　そうですね。まぁ、そういうふうに言い訳しています（笑）。

――皆さんにお聞きしているのですが、あなたにとって『三国志大戦』とはどんなものですか？

兀突骨　そうですね。切っても切れない関係、でしょうか。それ故に脱却もできないけど、やっぱりやってて楽しい、素晴らしいゲームだと思いますね。

――最後に、応援してくれた方々や全国の三国志大戦プレイヤーに向けて、一言お願いします。

兀突骨　こんな僕のために応援して下さって、本当にありがとうございます。これからもみんなで三国志大戦を盛り上げていきましょう！

――ありがとうございます！

兀突骨君主のデッキ

『3.51A』で活躍した通称"馬超ワラ"に近い構成だが、計略は「一騎当千」だけでなく、「挑発」、「落雷」、「連環の計」と、相手の嫌がるものが豊富にそろっている。状況に応じてそれらの計略を使い分け、相手の足並みを乱したり、各個撃破から枚数の多さを生かして攻城を狙っていた。

なお、登録軍師は【R】董卓と【SR】王異の2枚だが、全試合で【R】董卓の「超絶再起」を選択していた。



兀突骨君主・準決勝～決勝ダイジェスト

準決勝　VS. ♪ザビ～♪

開幕から攻め上がって防柵を壊す♪ザビ～♪君主に対し、そのスキに【C】成宜が端から上がり攻城を決め、わずかにリードする。

兀突骨君主が引き上げたスキに、♪ザビ～♪君主は【R】文鴦の「大胆奔放」を使用し攻め上がるも、【UC】張紘を城に帰してしまう。そのため、【C】糜芳＆士仁の「挑発」を浄化できず、【SR】張郃が撃破され攻城に結び付けられない。

終盤、【SR】張郃の「疾風怒涛」を使って勝負を仕掛ける♪ザビ～♪君主だが、兀突骨君主は浄化もお構い無しの「挑発」2連発で各個撃破。リードを守り切って勝利した。



【UC】張紘が離れたスキを狙って、「挑発」で各個撃破。要所で【SR】張郃を撃破し、相手の猛攻をしのぎ切った。

決勝　VS. 柵越よーこ♪

序盤に全伏兵を踏み合った後、攻め上がる兀突骨君主に対し、「覇者の求心」でカウンターを狙う柵越よーこ♪君主。しかし、危ういところで「挑発」を使い攻城を阻止。

一瞬のスキを付いた【C】成宜の端攻城でリードした兀突骨君主。さらに攻め上がり、カウンターを狙う相手に「連環の計」。弓と槍撃、「挑発」で敵部隊を壊滅させ、奥義を使わせる。

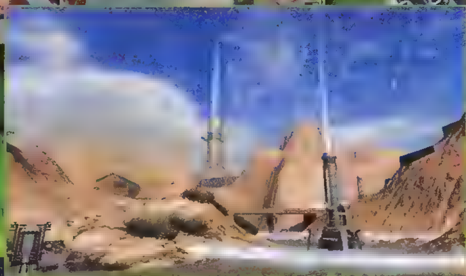
最後の攻防では、兵力が残りわずかになり放置された【R】龐統を、兀突骨君主は敵城に向かわせて「超絶再起」の兵書・兵力増援で回復。攻城に成功し、リードを広げて勝利した。



最後の[illegible]よーこ♪君主に対し、[illegible]って冷静に対処。逆にリードを広げることに成功した。

待望の新バージョン登場！
新マップ詳細ほか追加・変更要素を徹底攻略!!







ボーダーブレイク
BORDER BREAK™
SEGA NETWORK ROBOT WARS





全ボーダー待望の大規模バージョンアップにより、Ver.1.5となった『ボーダーブレイク（以下BB）』。今月の特集では、変更点や追加要素といった気になる部分を中心に攻略を展開していくぞ!!

ボーダーブレイク Ver.1.5

■メーカー	：セガ
■ジャンル	：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法	：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日	：2010年4月7日（稼働中）
■使用基板	：RINGEDGE
■ネットワークシステム	：ALL.Net

E.D.G.

Käfer

新バージョンになって何が変わった?

Ver.1.5 変更点&追加要素解説

まずは今回の大規模アップデートVer.1.5における変更点を紹介する。初～中級者はもちろん、上級者にもぜひ覚えてほしい情報が山盛りだ。頭にたたき込もう!

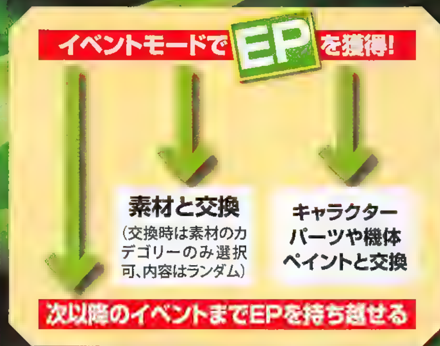
Ver.UP ① イベントモードの実装



イベント期間中には、モード選択画面に「イベントバトル」の項目が出現。普段とは異なる仕様での対戦が楽しめるぞ。

新たなゲームモードとして今回追加された「イベントバトル」モードでは、装備限定などの特殊な条件が設定された対戦に参加できる。このモードでは、戦闘の結果により一定の「イベントポイント」(EP)が獲得でき、このポイントは右表のように各種アイテムとの交換などに使える上、使わなかった場合はそのままためておくことも可能だ。

EPはイベント終了ごとにもらえるほか、イベント期間中のランキングによっても獲得できる。各イベントの条件に従い、上位入賞を目指してみよう!



EPは上表の通りアイテムなどと交換できるため、手に入れておいて損はしない。欲しいものが無いなら、ためておけばよし!

Ver.UP ② バトルシステムの調整と追加

対戦に関しての仕様の変更点は、右表にまとめた通りだ。バトルシステムで追加された「受け身挙動」は、吹っ飛ばされた際のタイムロスが軽減できる便利な操作なので、とっさに使えるように練習しておこう。また、個人演習でも素材が獲得できるのは、初心者にはうれしい変更点だろう。

また、今回はバトルスコアについても大幅な変更が入っており、「プラント独占」や「急襲阻止」といったスコアボーナスが追加されている。実戦の際には、スタンドプレーが主体となるコア攻撃やプラント占拠だけでなく、味方との連携による各種防衛行動もスコア獲得につながるため、今後はチームワークがより重視されることになりそうだ。連携している相手の防衛網を打ち破るためには、攻撃の際にも味方との連携が必須になるぞ。

●バトルシステムの新要素

受け身挙動	吹っ飛ばされた状態で、「ジャンプボタン+ダッシュボタン」を押すと受け身発動
王冠表示	バトル中、各チームの暫定1位のプレイヤーの機体に王冠が表示される
個人演習に報酬が追加	個人演習でも素材を獲得できる。ただし、途中終了の場合は除く
コンボ演出	撃破コンボ成立時に、「撃破」の表示に重ねてコンボ数が表示される
榴弾砲の障害物警告	榴弾砲を発射する際に、打ち上げ射線上に障害物がある場合、警告が表示される

●ポイントシステムの新要素

プラント独占	すべてのプラントを占拠しているチーム全員に、7秒ごとに1pt付与
プラント独占阻止	相手チームの「プラント独占」状態を、いずれかのプラントを中立にして阻止したプレイヤーに5pt付与
急襲阻止	最前線から味方陣営方向に深く侵入した敵を撃破すると3pt付与

●変更されたポイントの数値

要素名		Ver.1.0	Ver.1.5
バトルスコア	占拠ポイント	3～8pt	2～7pt
	コア攻撃	3pt	4pt
	味方修復	4pt	3pt
	弾薬供給	3pt	5pt
クラスポイント	勝利時	10pt	15pt
	圧勝時	20pt	25pt

Ver.UP ③ 新マップ追加!

既にに配信されている「トラザ山岳基地」のほか、今後はショーなどで発表された「ダリーヤ遺跡群」が、新マップとして今バージョンで追加される。

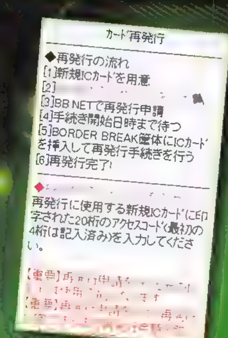
さらにこれらの新マップには、従来のマップのように配置物の位置が異なるといった違いのみならず、夜間のトラザ山岳基地など時間帯が違うバージョンが用意されている。プラントやカタパルトの位置の違いだけでも戦略が大幅に変わるわけだが、夜間などの要素はどのように戦略に影響するのだろうか……?



新装備の追加による戦略の変化がある中で、新マップではさらに一からの攻略組み立てが必要となる。逆にいえば、これまでにない斬新な戦法を試したりするチャンスでもある!?

新マップの攻略は58ページから!

Ver.UP ④ 『BB.NET』の機能強化



待ちに待ったカード再発行機能の追加で、便利になった『BB.NET』。プレイ待ち時間のお供としてもオススメだ。

公式携帯サイト『BB.NET』のゲームとの連動機能が今バージョンでは大幅に強化され、ついに装備変更などのカスタマイズ設定が携帯サイト上でできるようになった。

さらにICカードとの連動要素として、全プレイヤー待望のカード再発行機能が実装された。これで、カード紛失や不慮の破損の際も安心だ(ただし、再発行までにはある程度時間がかかる)。

さらに暗証番号の設定が可能となり、カード紛失や無断使用への対策も備わった。さらにこのサイトでしか手に入らないキャラクターカスタマイズアイテムなどが存在するので、この機会に登録しよう!

Ver.UP 5 新アイテム大量追加！

今回のバージョンアップでは、多数の機体カラーやキャラクターカスタマイズアイテムを含む各種アイテムが大量に追加された。特に重要なのが、下にまとめた機体パーツと武器の追加アイテムだ。Cランク前後で購入できるアイテムも多いので、初心者の人にもぜひチェックしておいてほしい。

新機体パーツは狙撃特化型機体E.D.G.と、バランス重視重量級機体ケーファーというこれまでにないタイプのもので、各パーツを個別に使っても面白いカスタマイズができる。新武器はプラント占拠などの攻勢の際に使いやすいものが多く、相手に使われた際の対策も考えておきたいところだ。

●新機体パーツのセットボーナス

パーツ名	セットボーナス
E.D.G.-α	リロードUP
E.D.G.-β	
E.D.G.-δ	
ケーファー42	反動吸収UP
ケーファー44	
ケーファー45	

■Ver.1.5　追加武器リスト

カテゴリ		アイテム名称	パラメータ						取得条件								
			効果	重量	連続使用	チャージ			GP	必要素材						勲章	
強襲	特別装備	AC-マルチウェイ	高速機動	230	最大4秒	50秒			750	超剛性メタル	5	ニュード卵	25	ニュード群体	5	占拠章	20
			ブースト増幅量を抑えることで、機体制動を向上させた新型アサルトチャージャー。前方への推進力がやや低下した代わりに、前後左右への自由な方向転換が可能。														
		アイテム名称	効果	重量	威力	発射弾数	射程距離	チャージ	GP	必要素材						勲章	
重火力	特別装備	エアバスター T10	遠距離砲撃	720	9800	4	350m	55秒	500	チタン鋼	15	ニュード素子	5	メタモチップ	1	-	-
			着弾地点から一定の高度で爆発する、特殊な弾頭を発射する榴弾砲。空中で炸裂するため、遮蔽物の影響を受けずに広範囲へダメージを与えられる。														
		エアバスター T25	遠距離砲撃	920	13000	1	260m	50秒	750	鉛板	35	ニュード群体	5	ソノチップ	5	撤去章	5
			炸薬の量を増加することで、威力や爆風範囲を向上させた強化版エアバスター。着弾地点一帯に多大な損害を与えられるが、砲身への負担も大きく使用回数は限られる。														
		エアバスター XHR	遠距離砲撃	950	6800	9	300m	65秒	950	隕鉄塊	30	ニュード集積体	3	メタモチップ	3	撤去章	10
			新型給弾機構により、脅威的な高速連射を実現した実験型エアバスター。単発の威力は抑えられているものの、広範囲に無数の爆風を発生させ敵を殲滅する。														
		アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	精密照準		GP	必要素材						勲章	
狙撃	主武器	LZ-デイライト	単射	250	4000	1発×14	5.0倍		350	隕鉄塊	10	ニュード胚	20	ソノチップ	3	-	-
			荷電した高圧ニュード塊を発射する試作型狙撃銃。破壊力は非常に高いが携行弾数が少なく、残弾数に注意が必要。														
		LZ-デイライトS	単射	260	4500	1発×12	7.0倍		550	ニュード卵	25	黄金片	10	メタモチップ	3	精密射撃章	5
			出力を高めたニュード狙撃銃。スコープ倍率も強化され、より遠距離での交戦に向いている。														
		LZ-トライアド	3点射	280	2000	3発×16	5.0倍		800	超剛性メタル	5	ニュード素子	5	ニュード群体	10	精密射撃章	10
			3発を連続的に射撃するニュード狙撃銃。射撃時はしゃがみ姿勢をとり、弾道を安定させることで、その真価を発揮する。														
		LZ-ヴェスパイン	単射	300	6000	1発×10	5.0倍		1100	ウーツ重鋼	5	ニュード集積体	10	銅片	20	精密射撃章	15
			大出力ニュード狙撃銃. 携行弾数が少なく、次弾装てんまでの時間に難があるが、その破壊力は非常に高い。														
		アイテム名称	射撃方式	重量	威力	装弾数	連射速度	拡散率	GP	必要素材						勲章	
支援	主武器	ASG-スィーパー	単射	180	270×8	10発×11	毎分100発	大	250	鉛板	20	超剛性メタル	2	銅片	10	-	-
			セミオート射撃の可能なブラスト用散弾銃。ポンプアクション式に比べ単発の威力は劣るものの、弾丸の発射間隔が短く接近戦での信頼性が向上している。														
		ASG-スィーパー R	連射	230	160×7	14発×15	毎分200発	中	500	隕鉄塊	15	ウーツ重鋼	8	ソノチップ	5	撃破章	10
			さらなる運用性向上のため、フルオート射撃が可能になったスィーパー。銃身への負担から単発火力は抑えられているが、連続発射される散弾は敵を圧倒する。														
		ASG-アヴァランチ	単射	260	170×10	9発×11	毎分150発	小	750	チタン鋼	10	超剛性メタル	2	メタモチップ	5	撃破章	20
			弾丸の拡散範囲を抑え、単位面積あたりの破壊力を向上させた新型スィーパー, 正確な運用のもとで初めて最大の威力を発揮できるよう設計されている														

■Ver.1.5　追加機体パーツリスト

部位	パーツ名	パラメータ					取得条件								
		重量	装甲	射撃補正	索敵	ロックオン	GP	必要素材						勲章	
head	ケーファー 42	750	B+	E+	D	B	200	ニュード胚	30	ソノチップ	3	-	-	-	-
		標準クラスの性能を持ちながら、高い防御力を誇る頭部パーツ。丸みを帯びた形状により、装甲の厚み以上の防御力を発揮する。													
	ケーファー 44	730	B+	E+	E	A+	350	ニュード集積体	3	銀片	5	黄金片	10	固定砲章	5
		索敵能力を犠牲に、ロックオン距離を延長したケーファー型頭部パーツ。近距離戦闘を前提として改良された。													
	ケーファー 45	770	B	C	D+	B	450	ニュード卵	20	黄金片	10	メタモチップ	3	占拠章	20
		射撃補正能力と索敵能力が強化されたケーファー型頭部パーツ。能力は高いが、ほかのケーファー型頭部と比べると装甲が薄くなっている。													
	E.D.G.-α	600	E	A+	B	D+	250	ニュード集積体	2	銀片	10	-	-	-	-
		遠距離戦闘特化型として開発され、射撃補正能力と索敵能力に優れた頭部パーツ。防御面に不安はあるものの、それを補って余りある性能を持つ。													
	E.D.G.-β	610	E	A+	A+	E	350	ニュード胚	20	ニュード群体	2	メタモチップ	1	撤去章	5
		E.D.G.-αの索敵能力をさらに向上させた特化型頭部パーツ。広い範囲のブラストを自動認識できるが、ロックオン可能距離は非常に短い。													
	E.D.G.-δ	620	E	A+	C+	C+	450	ニュード素子	10	ニュード群体	5	メタモチップ	1	奇襲章	10
		ロックオン可能距離が延長され、汎用性が高まったE.D.G.型頭部パーツ。索敵能力はE.D.G.-αよりも低下しているが、さまざまな局面への対応力が増した。													
部位	パーツ名	重量	装甲	ブースター	SP供給率	エリア移動	GP	必要素材						勲章	
body	ケーファー 42	1380	B+	B	C	D	200	ウーツ重鋼	3	ニュード素子	10	銅片	10	-	-
		標準クラスの性能を持ちながら、高い防御力を誇る胴体パーツ。ブーストの持続時間と特別装備へのエネルギー供給は、ともに標準値を超える。													
	ケーファー 44	1420	B+	C+	C+	D	350	超剛性メタル	1	ニュード卵	25	黄金片	10	固定砲章	5
		特別装備へのエネルギー供給能力に優れたケーファー型胴体パーツ。ブースト用エネルギーの容量はケーファー 42よりわずかに劣る。													
	ケーファー 45	1450	B+	A	D	D	450	ウーツ重鋼	5	ニュード集積体	1	銅片	35	占拠章	20
		ブースター容量が増大し、継続走行距離が延長されたケーファー型胴体パーツ。特別装備へのエネルギー供給は低めだが、広範囲の戦闘に対応できる。													
	E.D.G.-α	1250	E+	D	B	A+	250	チタン鋼	3	ニュード胚	20	メタモチップ	1	-	-
		遠距離戦闘特化型として開発され、特別装備へのエネルギー供給に優れた胴体パーツ。エリア移動も素早く行うことができるが、装甲は薄く、ブースター容量も少なめ。													
	E.D.G.-β	1280	E+	C+	C	A+	350	鉛板	30	ニュード集積体	2	ソノチップ	1	撤去章	5
		ブースト持続力を標準クラスまで引き上げ、汎用性を高めたE.D.G.型胴体パーツ。特別装備へのエネルギー供給はE.D.G.-αに劣るが、依然として高水準。													
	E.D.G.-δ	1250	D	E	A+	A+	450	ウーツ重鋼	7	ニュード素子	10	銅片	15	奇襲章	10
		特別装備へのエネルギー供給効率を極限まで高めたE.D.G.型胴体パーツ。ブースター容量は低いものの、特別装備を高頻度で使用できる													
部位	パーツ名	重量	装甲	反動吸収	リロード	武器変更	GP	必要素材						勲章	
arms	ケーファー 42	950	B+	B	D	D	200	鉛板	5	隕鉄塊	20	ソノチップ	3	-	-
		標準クラスの性能を持ちながら、高い防御力を誇る腕部パーツ。リロード時の挙動はやや重いが、射撃時の反動吸収能力は標準以上。													
	ケーファー 44	930	B	C+	C	C+	350	チタン鋼	15	メタモチップ	2	-	-	固定砲章	5
		ケーファー 42腕部を改良し、リロードと武器切り替えの挙動を改善したパーツ。軽量化を図ったため、防御力と射撃反動吸収能力が若干悪化した。													
	ケーファー 45	980	B+	A+	E+	D	450	鉛板	20	超剛性メタル	3	ソノチップ	2	占拠章	20
		肩関節部を補強し、射撃時の反動吸収を高めたケーファー型腕部パーツ。高重量になっているため、リロード、武器切り替え時の挙動はやや重い。													
	E.D.G.-α	850	E+	D+	B+	D+	250	チタン鋼	5	超剛性メタル	2	銀片	7	-	-
		リロード挙動の速さが特徴となる、遠距離戦闘特化型腕部パーツ。装甲は薄く、近距離戦闘には向かない。													
	E.D.G.-β	860	E+	E	A+	D+	350	隕鉄塊	15	超剛性メタル	2	黄金片	5	撤去章	5
		E.D.G.型腕部の特徴であるリロードの素早さを、極限まで向上させたパーツ。 E.D.G.-αと比べ、射撃反動に弱い。													
	E.D.G.-δ	850	E+	A	B	D+	450	超剛性メタル	5	ソノチップ	1	-	-	奇襲章	10
		反動吸収能力に優れ、安定した射撃ができるE.D.G.型腕部パーツ。反面、リロード速度はほかのE.D.G.型腕部に比べ、やや低くなっている.													
部位	パーツ名	重量	装甲	歩行	ダッシュ	重量耐性	GP	必要素材						勲章	
legs	ケーファー 42	1150	B+	D	D	A (6150)	200	チタン鋼	3	ニュード群体	3	銀片	15	-	-
		防御力を高めつつ、機動力を一定の水準で保った重量タイプの脚部パーツ。高重量に耐えられることも長所のひとつ。													
	ケーファー 44	1100	B	C+	D	B+ (5900)	350	鉛板	15	ニュード素子	10	ソノチップ	3	固定砲章	5
		ケーファー 42脚部を改良し、歩行速度の向上を図ったパーツ。軽量化により装甲がやや薄くなったほか、重量への耐性もわずかに低い。													
	ケーファー 45	1200	B+	E+	D+	A (6150)	450	チタン鋼	10	ニュード群体	3	メタモチップ	2	占拠章	20
		高性能スラスターにより、ブースト時の移動速度が向上したケーファー型脚部パーツ。重量型の脚部ながら、標準機体に匹敵する高速移動が実現した。													
	E.D.G.-α	930	E+	C	B	D+ (4750)	250	隕鉄塊	10	ニュード卵	30	ソノチップ	3	-	-
		歩行、ブースト時ともに、標準以上の移動速度を持つ脚部パーツ。重量への耐性があまり高くないため、重い武装との相性は悪い。													
	E.D.G.-β	970	E+	B	B	D+ (4750)	350	ウーツ重鋼	1	ニュード集積体	1	黄金片	25	撤去章	5
		E.D.G.-α脚部パーツの歩行性能強化型。遠距離でのブラスト戦闘を想定し、改良が加えられている。													
	E.D.G.-δ	990	E+	D+	A	D+ (4750)	450	チタン鋼	15	ニュード集積体	2	メタモチップ	2	奇襲章	10
		スラスターの強化により、ブースト時の移動速度を高めたE.D.G.型脚部パーツ。これにより、乗り手次第では近距離戦闘も十分にこなせる性能となった。													

『ボーダーブレイク』はじめてみよう!

『BB』STARTING GUIDE

ここでは、本作に興味はあるが、触ったことがない……という人に向けて簡単に魅力を解説する。これを機に、ぜひとも『BB』を遊んでみてほしい!

「『ボーダーブレイク』って人気があるみたいだし、興味はあるんだけど、実際どこが面白いのかな?」……そう思っている人は多いだろう。そんなわけで、ここでは本作とはどんなゲームなのか、そしてその面白さを、簡単に解説していきたいと思う。

実際プレイして分かる戦術やルールなどは後回しでもOK! まずは触ってみて、この面白さを体感してみるところから始めてほしい。

これまでのアーケードゲームとは一味違ったゲーム性や操作感は、慣れてくれば間違い無く病みつきになるはず。この記事で少しでも「プレイしてみようかな」と思ったら、ぜひチャレンジしてみよう!



演出やアクションでさまざまな要素がプレイヤーを『ボーダーブレイク』の世界へ引き込んでくれる。ロボット同士の熱いバトルに参戦しよう。

はじめてみよう! その① 『BB』ってどんなゲームなの?



まずは、このゲームがどういうものなのかを簡単に知っていただくのが一番ですね。ロボットを乗りこなす楽しさを味わってください。

本作は、簡単にいうと「ロボットを操作して、味方と協力しながら敵と戦う」ことを目的としたアクションゲームである。操縦桿代わりのコントローラーを操作して、ロボットを自在に操り戦場を駆け巡るのだ。

本作における対戦は個人vs.個人ではなく、複数人数によるチームバトルが基本となる。ネットワークを介して全国のお店から最大で20人のプレイヤーが集められ、同じマップ内で2チームに分かれて戦うのだ。

画面を飛び交う銃弾や「ブラスト・ランナー」と呼ばれるロボットたち、それらがド派手かつ臨場感あふれる対戦シーンを作り出してくれる。その世界観に浸るだけでも、楽しめること間違い無しだ!



個性的なマップを、ところ狭しと走り回るロボットたち。敵の弾を回避し、切り込み、自軍を勝利に導くのだ! もちろん、それ以外にも本作には多彩な楽しみ方がある。詳しくは右ページを参照してほしい。

はじめてみよう! その② 何が必要なの?



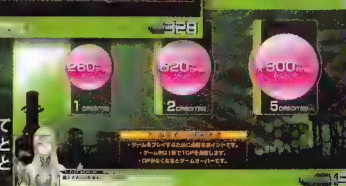
プレイするのに必要なものは、まず専用のICカード。これを購入してプレイすることで、戦闘の結果や、カスタマイズしたロボット、自分の分身ともいえるパイロットの外見や名前がカードに記録される。

ICカードが無くても一応ゲームはプレイできるが、本作の醍醐味であるカスタマイズが味わえないので、必ず用意しておきたい。自身の戦績などが記録されることで、プレイ時に愛着がわくこと間違い無しだ。

また、本作はワンコインで1回遊ぶのではなく、お金を投入して「GP(ゲームポイント)」を購入し、GPが無くなるまで遊べるようになっている。たとえ撃破されても、対戦に負けても、時間内なら何度でも遊べるぞ。



カードを使えば、パイロットの外見を選択し、好きな名前を付けられる。自分の分身に魂を込めるのだ!



GPを最初に購入してプレイする。好きなときに参戦し、好きなときにやめられるぞ。

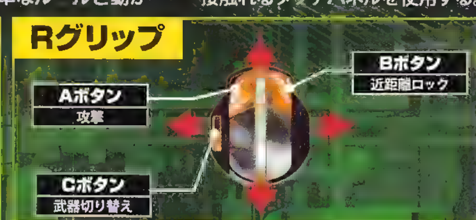
はじめてみよう! その③ どうやって動かすの?



自機の操作には、筐体にある「Lグリップ」と「Rグリップ」を使うことになる。Lグリップは自機の移動、Rグリップは視点の移動が主な役割だ。さらに、ボタンを押すことで攻撃やダッシュなどのアクションを使える。詳しくは下図を見てほしい。やや複雑に見えるが、ゲーム開始時にはチュートリアルを選択でき、簡単なルールと動かし方を教えてくれる。まずはここで、必要最低限の要素を覚えよう。

また、出撃場所選択やチャットメッセージの選択には、画面を直接触れるタッチパネルを使用する。





BB通信 GPについて:購入したGPは、常に減少しているわけではない。マッチングの通信中など、操作していないときなどはGP減少が停止するので安心だ。また、対戦終了後は一定時間GPを消費せずにカスタマイズができるボーナス時間がもらえる。この間に武装の変更などが可能なので、実際はGPの総量よりもやや長い時間プレイすることができるのだ。

はじめてみよう！ その④

ゲームのルールを教えて！



基本的には、画面左上にある「コアゲージ」をより多く減らしたチームが勝利となる。コアゲージは、敵の拠点である「コア」を攻撃するか、敵を倒すと減少する。それとは別に個人の戦績がスコアとして記録されており、終了時の戦績評価に応じたポイントが得られる。



チームの勝利は大事だが、きっちり仕事をこなせば、敗北しても評価されるのだ。

●勝利条件

- コアゲージを0にする
- 終了時に相手よりコアゲージが多い

●スコアが増える条件（一部）

- 敵のコアにダメージを与える
- 敵を撃破する
- 味方を修理する
- マップ上のプラントを占拠する
- 敵施設（自動砲台など）を破壊する

はじめてみよう！ その⑤

どんなことができるの？



自機である「ブラスト・ランナー」は、武装や機動力などが異なる四つのタイプから、どれかを選択して出撃することができる。

近～中距離での戦闘に優れたもの、重火器の扱いが得意なもの、偵察や修理ができるもの、超遠距離からの攻撃ができるものといったタイプが存在する。それらについては右に簡単にまとめたので、プレイ時の参考にしてほしい。

これらは、前述のように出撃時に選択することになるのだが、撃破されて再度出撃するときには変更が可能。自由度の高いプレイが可能なのがポイントだ。



敵を倒すだけでない。自分に合った兵装やプレイスタイルを探すのも楽しい！

強襲
サブマシンガンをメインとし、接近戦用の剣を持つ近～中距離が得意なタイプ。爆発的な加速が可能となる武装も持っている。

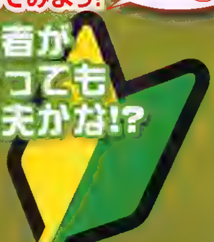
重火力
強力な機関銃とロケット砲、そして上空から攻撃する榴弾砲が強力だ。中～遠距離が得意で、射撃武器の威力が非常に高い。

狙撃
近距離ロックボタンで、視界をズームして超遠距離から攻撃できる。自身を守るシールドや、透明になる光学迷彩などが使用可能。

支援
味方や施設の修理、偵察などが可能で、地雷の設置などもできる。主武器のショットガンは、至近距離ほど高い威力を発揮する。

はじめてみよう！ その⑥

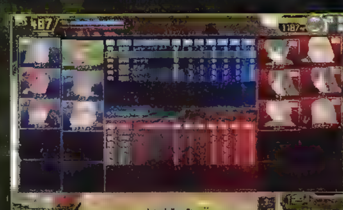
初心者が交ざっても大丈夫かな!?



『今からプレイしたら、上級者ばかりでボコされるのでは……?』といった不安はあると思う。しかし、本作ではその辺りもバッチリフォローされているぞ!

ICカードを登録してチュートリアルを終えると、早速実戦ということになる。いきなり実戦となると不安かもしれないが、本作ではプレイヤーごとに「クラス」という階級が設定されており、対戦時には近い技量同士のプレイヤーがマッチするようになっている。そのため、初心者は初心者同士対戦できるのだ。また、最初の数戦は「集団演習」といって、CPU相手の対戦となるので、そこで操作に慣れておくといいだろう。

クラスは、獲得したスコアによって上がっていくのだが、クラスが上がればそれに応じて同じくらいの実力の相手とマッチングされる。つまり、極端な実力差の無い白熱した対戦が可能となるのだ。



このように、近いクラスのプレイヤーのみ集めてくれる。安心して対戦しよう。



戦闘の結果に応じて「CP」というポイントが増減する。これが一定以上になると、クラスが上がるぞ。

はじめてみよう！ その⑦

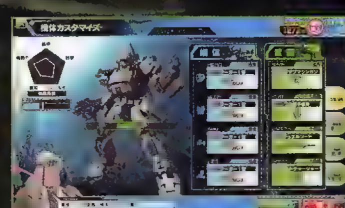
楽しみ方は千差万別!!

さてさて、ここまで『BB』の基本的な部分を説明してきたが、本作の楽しみ方は対戦で勝利することや、上のランクを目指すことだけにとどまらないぞ。

自機（ブラストランナー）は、基本的には強化するようにカスタマイズすることになるわけだが、それは決して強要されるものではなく、自身の好みに合わせたカスタマイズをするのもアリ。機体のカラーなども変えられるので、自分だけの機体を作るのもいいだろう。

また、自身の分身であるパイロットも、多数ある装飾品や髪形などを付け替えることで、見た目をガラリと変えることができるぞ。

例えば筆者の場合、本作ではどちらかといえば軽量級や重量級のパーツで固める人が多い中、いろいろ組み合わせて中量級に「近い」独特の形に仕上げている。自分なりのこだわりを、ゲームを通して自由に表現できるのだ。



パーツを購入、変更してカスタマイズ！ 強さだけでなく見た目も重要!? 自分だけの機体を作ろう。



自身の分身だけにオシャレ(?)にもこだわりたいところ。派手にする!? あえておとなしめにする!?

BB通信 **パーツの購入:**パーツの購入には、素材、GPを必要とする。素材とは、対戦終了時に入手できるもので、これとGPを消費することで新たなパーツを購入できるのだ。また、一部の武器には、特定の条件を満たさないと購入できないものがある。それらは購入時に何が必要なのか画面に表示されるので、欲しいものは確認しておこう。



戦場を自由自在に動き回れ!

強襲 ASSAULT

Text：OYZ

AC-マルチウェイの支給により、戦闘中の自由度が増した。さらに、敵ベース内で使えば生存時間がアップ。他の武器と組み合わせれば、新しい戦い方ができそうだ。

「Ver.1.5」の強襲はここがウリ!

- AC-マルチウェイで戦闘中の回避性が向上!
- E.D.G.のパーツでさらに戦闘に特化
- AC-マルチウェイとソードやグレネードの組み合わせで、戦い方の幅が広がる

SP節約型のソード移動

アサルトチャージャー（以下：AC）中のソードによる特殊攻撃を利用すれば、長距離を高速で移動できる。下表の上段がこれまでの入力方法で、AC中の特殊攻撃後に素早くACをOFFにするのがキモ。

これをさらに進化させたのが下段の入力。あらかじめ、AC ON→AC OFF（Cボタンホールド）まで入力しておけば、Cボタンを離すだけの動作でAC解除できる。移動によるSPの消費が少なくなるぞ。



Cボタンを押しっぱなしでAC解除に合わせる。放すと解除される。

通常のAC中の特殊攻撃移動方法

機体挙動	ダッシュ	→	ダッシュ	→	ダッシュ	→	特殊攻撃	→	AC発動中の特殊攻撃
操作	小刻みにダッシュ					→	ダッシュボタン→Aボタン→ACオン	→	ダッシュボタン→Aボタン→ACに切り替え→オフ
SPゲージ									SPゲージ消費／SPゲージ回復
ブーストゲージ	ブーストゲージ消費								ブーストゲージ回復

節約型のAC中の特殊攻撃移動方法

機体挙動	ダッシュ	→	ダッシュ	→	ダッシュ	→	特殊攻撃	→	AC発動中の特殊攻撃
操作	小刻みにダッシュ					→	ダッシュボタン→Aボタン→ACオン→ACオフに切り替えてホールド	→	ダッシュ→Aボタン→Cボタンを離す
SPゲージ									SPゲージ消費／SPゲージ回復
ブーストゲージ	ブーストゲージ消費								ブーストゲージ回復

二つのアサルトチャージャー

通常のACは直進のみだが、スピードが速い。特に、長距離を直進する場合には時間の大幅な節約になる。最奥にある敵コアを目指す場合に便利だ。

一方、新バージョンから支給されたAC-マルチウェイは、どの方向にも進むことができる。突進スピードこそ通常のACに劣るが、自由度は高い。左右の移動で敵の射線をはずしやすく、後方への高速移動で戦闘離脱や距離調整が簡単だ。

なお、特殊攻撃を使った剣移動は、移動距離こそ短いが、ムーブスティックとRグリップを併用すれば、直角の道を曲がることも可能だ。

2種類のアサルトチャージャーの特徴

アサルトチャージャー	・直進のみ ・突進力がある ・剣の特殊攻撃の移動距離が長い ・使用可能時間が短い
AC-マルチウェイ	・全方向に移動できる ・突進力がやや劣る ・剣の特殊攻撃の移動距離が短い ・使用可能時間が長い

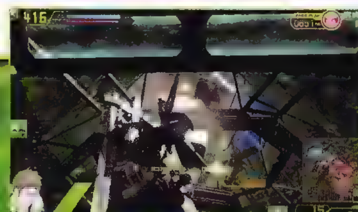
カスタマイズSAMPLE

コアを目指すための機動力重視か、攻撃力を上げて戦闘重視にするかで構成を変える。

これまで通り、コアを目指す場合にはシュライクを主体とした機体構成がいい。

しかし、新バージョンではケーファーとE.D.G.が支給された。戦闘力を維持しつつ、スピードをある程度保てる機体構成が可能になったぞ。

ケーファーでは胴体に注目。耐久値が高く、ブーストとSP供給が標準以上で、スピードと装甲を重視したい構成と相性がいい。一方のE.D.G.では腕部と脚部に注目。E.D.G.シリーズは耐久値が低いものの、他のパラメータが高性能だ。



連射型Gランチャーを天井に当てるとダメージ大幅アップ。

戦闘重視のキメラ構成



頭部は射撃補正の優秀なツェーブラ41。胴体は装甲値の高いケーファー42。腕部はリロード＆武器変更重視のシュライクII型。脚部は重量耐性とダッシュのE.D.G.-β。必要なパラメーターをとことんまで追求するとこの構成になった。

主武器のM99サーペントと副武器の41型強化手榴弾は汎用性が高く、SW-ティアダウナーとAC-マルチウェイで接近戦も強力だ。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	41型強化手榴弾	SW-ティアダウナー	AC-マルチウェイ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ツェーブラ41	640	C	射撃補正 A	索敵 C	ロックオン C+
胴体	ケーファー42	1380	B+	ブースター B	SP供給率 C	エリア移動 D
腕部	シュライクII型	630	E	反動吸収 E	リロード B	武器変更 A
脚部	E.D.G.-β	970	E+	歩行 B	ダッシュ B	重量耐性 D+

フルE.D.G.のアセンブル



全身をE.D.G.シリーズで統一した機体構成。これでリロードアップのセットボーナスが追加される。

このアセンブルのウリの一つは、副武器の連射式Gランチャー。リロードA＋との相性が抜群で、敵コア内に侵入できれば、短時間で脅威の爆発力を発揮できる。

なお、全体的に見ると攻撃力特化で防御がほぼ最低。非常にクセのある性能に仕上がっている。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	連射式Gランチャー	デュエルソード	アサルトチャージャー

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	E.D.G.-α	600	E	射撃補正 A+	索敵 B	ロックオン D+
胴体	E.D.G.-β	1280	E+	ブースター C+	SP供給率 C	エリア移動 A+
腕部	E.D.G.-β	860	E+	反動吸収 E	リロード A+	武器変更 D+
脚部	E.D.G.-β	970	E+	歩行 B	ダッシュ B	重量耐性 D+

BB通信

BBカスタマイズ専門用語：アセンブル／英語の「assemble」のこと。カスタマイズした機体、あるいは機体のパーツ構成のことを指す。キメラ／元の意味は、複数の動物の特徴を持つ怪物のこと。BBでは、複数の種類の違うパーツで構成した機体のことを指す（反対語：フル○○）。ハイブリッドと呼ばれることもある。



空中にも榴弾の雨を降らせろ!

重火力 HEAVY

Text:OYZ

エアバスターは空中で起爆する榴弾砲。従来の榴弾砲より若干威力が落ちるものの、その特徴をつかめば当てやすい。さらに、軽いので機体構成の幅が広がるぞ。

/Ver.1.5/の重火力はここがウリ!

- エアバスターが凸凹のある地形でも効果を発揮
- E.D.G.のパーツで高機動型の重火力が実現!
- ケーファー導入で中重量級の機体構成ができる

低い障害物に強いエアバスター

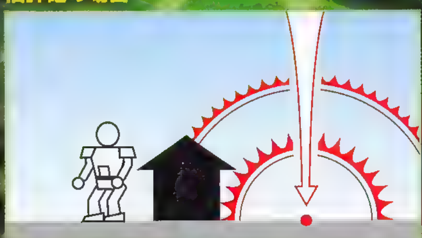
榴弾砲の場合、着弾地点が地面になる。そのため、ブラスト・ランナーが隠れる程度の低い障害物があると当てにくい。さらに上級者が相手だと、着弾時のエフェクトを見て回避されることが多い。

一方、エアバスターは着弾ポイントの地上10m上空付近で爆発する。下の図からも分かるように、低い建物では爆風を防ぐことができない。

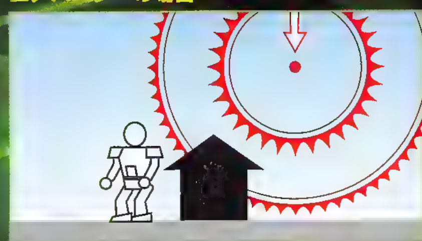
特にプラント占拠中は、真ん中のポールで爆風を防ぐ手段が強力。しかし、エアバスターは空中で爆発するため、遮られにくくなる。

各エアバスターの特徴を簡単に解説しよう。エアバスターT10は、軽いことが持ち味。射程距離はエアバスター中最大となる。エアバスターT25は、射程距離が短いもののチャージ時間が短い上に精密射撃ができる。エアバスターXHRは威力が低いものの、短い間隔で連射可能といった具合だ。

榴弾砲の場合

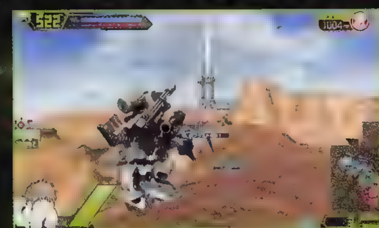


エアバスターの場合



サワード・コングで遠距離コア攻撃

距離と角度を合わせると、ベースの外からサワード・コングでコアに攻撃できる。ミリ単位の調整が必要となるが、練習してモノにしよう。



距離は311～312mで、高さはベースと同じかやや高い場所。



放物線を描く弾道を計算して撃つのがポイント。照準の上部を、敵ベース建造物の模様に合わせるのがポイント。これなら、毎回決まった高さで撃てる。

カスタマイズSAMPLE

軽いエアバスターと、SP供給の優秀な胴パーツが追加され、機体構成の幅が広がった。



マップの狭いトラザ山岳基地なら、ほぼ全域が射程に入る。

重火力で必要となるパラメーターは、胴体のSP供給率と脚部の重量耐性。前者は、E.D.G.-αやケーファー44が優秀。後者は、新パーツならケーファー42やE.D.G.-αとβが高性能だ。既存のパーツなら、ヘヴィガードやツェーブラ41が安定している。

新武器のエアバスターは性能も優秀だが、装備の重量が軽い。特に、エアバスターT10は軽い上に射程が長いので、軽量級の重火力と相性がいい。

以上二つを組み合わせれば、これまでにない機体ができる。これに合わせて立ち回りを変えよう。

高機動重火力



ダッシュ性能のC+を維持しつつ、重量超過が3%の高機動型重火力を実現。SP供給率もBと、全パーツ中2番目となる高性能。また、エリア移動が3秒なので、味方コアが攻撃された際に素早く戻れる。

ただし、全体的に装甲は薄い。遠距離からのエアバスターを主軸に、接近戦では敵の背後を取ることを心がけよう。近距離のサワード・コングで自爆しないように。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ウィーゼル・ラピッド	サワード・コング	試験型ECMグレネード	エアバスター T10

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	シュライクV型	450	E	射撃補正	索敵	ロックオン
				B+	D	B+
胴体	E.D.G.-α	1250	E+	ブースター	Sp供給率	エリア移動
				D	B	A+
腕部	シュライクII型	630	E	反動吸収	リロード	武器変更
				E	B	A
脚部	ツェーブラ41	1050	C	歩行	ダッシュ	重量耐性
				C	C+	C

中重量級のアセンブル



全身をケーファーで統一。ヘヴィガードより装甲は薄いが、攻撃面と機動性が上がっている。

主武器のGAXエレファントは、反動が大きめ。反動吸収C+のケーファー44腕部で気になる人は、反動吸収Bのケーファー42腕部に変更。ただし、リロードと武器変更が遅くなる。エアバスターT25は、プラント内の敵を視認できる距離で撃つとヒット率が上がるぞ。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	サワード・コング	試験型ECMグレネード	エアバスター T25

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ケーファー42	750	B+	射撃補正	索敵	ロックオン
				E+	D	B
胴体	ケーファー44	1420	B+	ブースター	Sp供給率	エリア移動
				C+	C+	D
腕部	ケーファー44	930	B	反動吸収	リロード	武器変更
				C+	C	C+
脚部	ケーファー42	1150	B+	歩行	ダッシュ	重量耐性
				D	D	A

BB通信

BBカスタマイズ専門用語：フル〇〇／〇〇にはブランド名が入る。全身同ブランドで統一し、セットボーナスを見込んだ構成。超過／重量超過の略。BBでは重量超過を起こすと、ダッシュや歩く速度にペナルティが課せられる。基本的に強襲>狙撃>支援>重火力の順で、強襲が一番軽い。強襲メインから重火力に乗り換えると、重量超過を起こしやすい。



見えぬ場所から敵を撃つ!

狙撃 SNIPE

Text:黒ポンジュール

まさに"一撃必殺"の狙撃銃で遠距離から敵を狙うのもよし、光学迷彩を使用し弾が飛び交う最前線で戦うもよし。自分の好きなスタイルを選び、勝利に貢献しよう。

/Ver.1.5/の狙撃はここがウリ!

- E.D.G.パーツでそろえると、リロードが驚異のS!?
- LZ-ヴェスパインのクリティカルはすべての敵を一撃粉砕
- LZ-デイライトSの7倍照準で、余裕の精密射撃

光学迷彩の弱点を知ることも重要

画面から姿を消し、敵はおろか味方からも見えなくなるという特殊な効果を持つ「光学迷彩」。作動させれば、敵のロックオンすら切ることができる。

一見強力無比に思えるが、状況によっては効果が薄くなる。以下に代表的なパターンを挙げるので、これらをなるべく回避し、有効に使っていこう。

●敵の照準に入ったとき

ロックオンはされないが、敵の照準上に自機が入ってしまった場合、照準が赤くなるため気付かれてしまう。消えているからといって、不用意に[illegible]の前に立つことは絶対に避けよう。

●ブースト使用時

ダッシュしたときに背中から出るブースターの[illegible]はしっかり見えてしまう。ジャンプの際も同様。

●歩行音、動作音

敵との距離が近い場合だと、足音と「ウィーン」という動作音は聞こえてしまっている。

●敵の索敵に引っ掛かった場合

敵支援の索敵機・センサーの範囲内に居ると、相手側のミニマップ上では、自機が赤い点として表示されてしまう。奇襲が見付かってしまい成功しない状況は、このパターンであることが多い。

ここに挙げたほかにも、例えば光学迷彩・試作型では、攻撃した際に一瞬だけだが全身がはっきりと見えてしまう。敵の近くでジャンプマインを仕掛けるときなども、注意を払っておこう。



瀕死時に機体から吹き出る[illegible]ドでも丸見え。非常に残念な光景。

[illegible]

新たに支給された主武器のLZシリーズは、精密照準の倍率が今までの狙撃銃に比べてどれも高く、より大きく敵を捉えられるためクリティカルが狙いやすい。しかし、弾数が少ないので弾切れが多く、弾道が太いレーザーなので、こちらの居場所を察知されやすいことを頭に入れておこう。

100m先の敵を狙っての比較。こちらは倍率4倍の遠雷。



こちらが照準倍率7倍のLZ-デイライトS。この差はデカイ!?

カスタマイズSAMPLE

奇襲・かく乱など意外と自由度は高い。まず前線か遠距離か、はっきりとした目的を持とう。

近～中距離と遠距離のどちらで戦うかによって、カスタマイズ方針が大きく変わる狙撃。だが、どちらのタイプもそれほどベース防衛・コア攻撃に向いていないので、戦況によっては兵装を替える判断と勇気が必要なのかもしれない。

セントリーガンACはLZに比べ見付かりにくく、全弾当たれば威力が高いので、ベース防衛以外の[illegible]。また、ジャンプマインSは[illegible]ない。破壊力不足は重ね置きでカバーだ。



奇襲占拠成功で戦況は大きく変わる。主役になった瞬間だ。

遠距離狙撃タイプ



主武器は、遠雷やデイライトSなど自分の好みのものを使っていい。エリア移動が早いので、弾数が少ない欠点はフォローできる。

遠距離狙撃のポイントは、なるべく撃破されずにコンボ数を稼ぐこと。特に、敵狙撃に細心の注意を払わなくてはならない。

また、乗り換えるならば支援、特にクイックスマックと相性がいい。状況を見て判断しよう。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
LZ-ウェスハイン	ジャンプマインS	セントリーガンLZ	光学迷彩・試作型

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	E.D.G.-β	610	E	射撃補正 A+	索敵 A+	ロックオン E
胴体	E.D.G.-α	1250	E+	ブースター D	SP供給率 B	エリア移動 A+
腕部	E.D.G.-β	860	E+	反動吸収 E	リロード A+	武器変更 D+
脚部	E.D.G.-β	970	E+	歩行 B	ダッシュ B	重量耐性 D+

前線・奇襲かく乱タイプ



基本は、前線より少し引いた位置からの味方の支援。ただしスキあらば敵陣営の真ん中に潜み、マインをばら撒いて敵をかく乱させることもできる。

[illegible]ない。たとえ失敗しても、敵を2～3機引き付ければ、それで前線が上がることもある。

どちらも光学迷彩が重要なので、[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
38式狙撃銃・新式	ジャンプマインS	セントリーガンAC	光学迷彩・実用型

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ツェーブラ41	640	C	射撃補正 A	索敵 A	ロックオン C+
胴体	ケーファー 42	1380	B+	ブースター B	SP供給率 C	エリア移動 D
腕部	ツェーブラ39	850	D+	反動吸収 D+	リロード A	武器変更 E
脚部	ツェーブラ41	1050	C	歩行 C	ダッシュ C+	重量耐性 C

BB通信

狙撃補足①：自動砲台の耐久値は14,000、レーダー施設は40,000ある。ちなみに、自動砲台を一番早く壊せるのは38式狙撃銃・改のようだ。

狙撃補足②：光学迷彩を使用してレティクルを一瞬で収束させるテクニック（?）は無くなってしまった。当然といえば当然か。



Ver.1.5で新しい主武器が登場！

支援 SUPPORT

Text:OYZ

新しい武器が登場しても、立ち回りはこれまで通り。ただ、今まではSP供給を重視すると中量級の機体構成しか無かったが、今は中量級や中重量級でも組めるようになった。

『Ver.1.5』の支援はここがウリ！

- ASG系は継続火力が特徴
- 支援兵装初となる連射式武器のASG-スィーパーRが支給
- ケーファー44胴体やE.D.G.-α胴体はSP供給率が優秀。機体構成の幅が広がる

ASGとスマックショットの違い

ASG系の武器は、1発の破壊力こそ無くなったものの、継続的にダメージを与えられる。残り数ミリしか耐久値のない敵を仕留めやすくなった半面、1対1の場面では逃げられることが多くなった。

戦闘はこの武器一つでこなせる。そのため、マイン系と相性がいい。また、コア防衛時ではよろけを誘発しにくくなったものの、継続火力のおかげで敵強襲に長時間逃げられるミスが少ない。

これに比べてスマックショットは、エイム（敵を狙う）力が必要。ただ、近距離の爆発力は高いため、威力重視の人にはこちらがオススメ。



コア防衛時のASGには、安定感がある。よろけは誘発しにくいが、確実に敵の耐久値を削れる。

スマックショットとASGの違い

	スマックショット	ASG
長所	・単発の威力が高い ・よろけを誘発しやすい ・一度のチャンスで撃破しやすい	・継続火力がある ・動作が小さい ・1マガジンの弾数が多い
短所	・動作が大きい ・1マガジンの弾数が少ない	・単発のダメージが低い ・一度のチャンスで撃破しにくい

連射可能なASG-スィーパーR

ASG-スィーパーRにはボタン連打が必要無く、非常に扱いやすい。重装甲支援はリロードが遅くなりがちだが、弾数が多く気にならない。横方向への継続ダッシュで敵の弾を避けつつ連射するといい。



集弾率のあまり関係無いASGだからこそできる、継続ダッシュ中の攻撃。これで弾をばら撒け。

リペアユニットと施設の併用

リペアユニットでの自己修復は、施設利用中でも継続される。カタパルト、リフト、リペアポッド、ガン・ターレットと併用するといい。リフトには、耐久値が満タンでも使用状態で乗る。これなら被弾してすぐに回復するぞ。なお、施設使用中はリペアユニットのON／OFFをできないことが弱点。

リペアポッドとリペアユニットを併用する。回復が2倍早くなる。





エリア移動中の予備動作でも、回復が続く。ピンチのときにはこれで脱出だ。

カスタマイズSAMPLE

SP供給の優秀な胴体パーツ登場で、一番恩恵を受けるのが支援。多彩な機体が組めるぞ。

新武器のASG系は、反動が少なく弾数が多い。反動吸収の低い軽量級の腕部とも合うし、リロードの遅い重量級の腕部でも気にならない。

新パーツで注目したいのは、E.D.G.-αとケーファー44の胴体。E.D.G.-αはSP供給率がBとかなり優秀なものの、装甲はE+で頼りない。大ダメージを受けた場合は自己修復せず、エリア移動で自ベースに戻って回復した方が効率的だ。

そのほか、重量耐性の高い脚部が増えたので、重量超過が少なめの機体を組めるようになった。



ASG系は、軽装甲＆重装甲のどちらの腕とも合う。

機動力とSPゲージを両立



ダッシュ性能がBで重量超過がわずか4%。装甲は非常に薄いものの、高機動がウリだ。

SP供給率もBと優秀。装甲が薄いので自己修復に使い過ぎると、味方を回復できる分が足りなくなる。なるべく被弾を避ける必要がある玄人向けだ。エリア移動が早いので、コア防衛をしやすい。

なお、重量超過するものの、重火力への乗り換えができる。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
スマックショットSP	リムヘットボムV	広域索敵センサー	リペアユニットβ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	シュライクV型	450	E	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン B+
胴体	E.D.G.-α	1250	E+	ブースター D	SP供給率 B	エリア移動 A+
腕部	シュライクII型	630	E	反動吸収 E	リロード B	武器変更 A
脚部	E.D.G.-β	970	E+	歩行 B	ダッシュ B	重量耐性 D+

接近戦主体の中重量型



移動の時間を有効活用するために、ヘヴィマインを設置しながら進もう。遠投できるので、少し高い場所なら下からでも設置できる。

戦闘は主武器のASG-スィーパーRがメインになる。全体の装甲値が高く、特にクリティカルヒットに耐性があるので、ガンガン前に出るスタイルで戦える。

さらに近接戦闘が希望なら、ワイドスマックに替えるのもアリだ。

主武器	副武器	補助装備	特別装備
ASG-スィーハーR	ヘヴィマインV	広域索敵センサー	リペアユニットβ

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ヘヴィガードIII型	850	A+	射撃補正 E	索敵 E	ロックオン B+
胴体	ケーファー44	1420	B+	ブースター C+	SP供給率 C+	エリア移動 D
腕部	ケーファー44	930	B	反動吸収 C+	リロード C	武器変更 C+
脚部	ケーファー44	1100	B	歩行 C+	ダッシュ D	重量耐性 B+

BB通信

センサー自機貼り：広域センサーは、右斜め前に継続ダッシュしながら、正面＆地面と平行に投げると自機に貼り付く。この状態で移動すれば、自機の周囲を索敵してくれるぞ。爆風などの攻撃をくらうとセンサーが破壊されるものの、移動型索敵センサーは強力だ。この状態でエリア移動すると、その場にセンサーが落ちる。

MISSION BRIEFING 01



トラザ山岳基地

～砂塵の死線～

このマップでは、左右だけでなく上下への視界確保が必要となります。右下のミニマップにも常に注意してください。



トラザ山岳基地 ～砂塵の死線～ 全体マップ



高低差のある高速コア突撃型マップ

作戦エリアは高低差のある山岳地帯。中央の三つの山は、二つの巨大なアーチ状の岩でつながっており、その上を通行可能。北の崖沿いは、段差を利用して進むことができる。なお、低い場所を縫うように河が流れている。この河は非常に浅いため、通常の平地と同様に通行可能だ。

北西にはEUSTベースがあり、河沿いを進んで急斜面を登るか、北の崖沿いから回り道をして正門に進むことができる。一方、南東にはGRFベースがあり、その前には狭い谷がある。正門へと続く広い橋が架かっているので、ここから侵入可能だ。



山岳基地の名の通り、山や崖など起伏に富んだ地形が多い。これは北側の崖。上流から下流へは、小さな滝を経由して水が流れる。この段差は、ブラスト・ランナーで通行可能だ。

POINT① 二つの巨大なアーチ岩

山の頂上を結ぶ形で、ハの字型に二つのアーチ岩がある。西からはAプラント北側の山を登って、アーチ岩に進行可能。一方、東はCプラントから建造物を登ってアーチに進める。

アーチはマップのほぼ中央にあるため、その上から全体を見わたせる。プラントAorBorCへの撃ち下ろしが可能だ。ただし、見晴らしがいいだけに、遠距離から狙撃に狙われやすい。

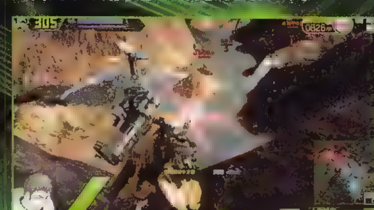


二つのアーチ岩は、上を通行可能。ここから一気になだれ込め！

POINT② 河底での戦い

北東から南東へ流れる河。さらに、北からも小さな滝を経由して流れ込む。水量は少なく、河に入ってもダメージを受けることは無い。

手榴弾や榴弾砲などを河に撃ち込むと、爆風が水しぶきのエフェクトに変わる。ただし、爆風の減衰効果などは無く、範囲も通常の場合と同じ。見た目だけの効果なので覚えておこう。



これはBプラント。中央の河は高所から狙いやすい。



手榴弾の爆風が水しぶきに。攻撃範囲は通常通り。

マップ上の施設記号　B／B……ベース（内部コアは破壊可能）　R／R……レーダー（破壊可能）

マップ解説

トラザ山岳は、大規模な開発が行なわれるまで「悪魔の山」と呼ばれる禁忌の地であった。

山地中腹に位置するこの場所は、激しい起伏と切り立った崖、低所には河から水が流れ込む、高低差のある複雑な地形となっている。



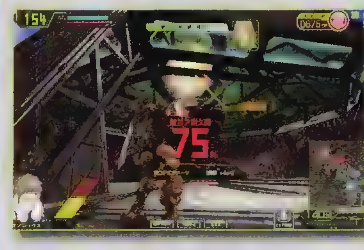
チームに貢献しよう

兵装ごとの役割

本マップにおけるオススメの武器や運用方法、あるいはどの場所をメインの戦場とするかなど、兵装ごとのワンポイントを解説しよう。

強襲 ASSAULT

強襲では軽量級がオススメ。戦闘しつつ防衛の手薄な場所を探し、コア突撃を狙う。胴の装備がエリア移動の早いものなら、率先して防衛してもいい。副武器の手榴弾やグレネードが有効なので、リペアポッドでまめに補給して活用しよう。



ベース内部にジャマな自動砲台が無い。敵が居なければ撃ち放題。

重火力 HEAVY

プラントの上空に障害物が無いので、榴弾砲やエアバスターが機能しやすい。これでプラントの敵を撃破し、占拠を狙うのが黄金パターンだ。

そのほか、アーチ上に居座りガトリングで敵を撃ち下ろすのが強力。敵のコア突撃防止にもなる。



エアバスターT25なら、敵がプラントに居るのを視認して撃つ。

狙撃 SNIPE

自ベース寄りの高所から、プラントBorC占拠中の敵を狙う。また、アーチ岩の上に居る敵を狙撃できるのも長所の一つ。なお、リペアポッド使用中の敵や、榴弾砲を撃っている重火力には、クリティカルヒットを決めて撃破したい。



プラントBやCは低い位置にあるので、高所から狙いやすい。

支援 SUPPORT

ここでの支援の一番の仕事は、味方修復よりも索敵。特に、GRF側は地下通路が死角になりやすい。索敵センサーでフォローするのが理想だ。

再始動には十分注意。味方ベースが攻撃を受けた場合には、再始動を途中で止めよう。



索敵センサーは、破壊されにくく見付かりにくい場所に付けよう。

POINT③ 狭く細長い地下通路

GRFベース前には、3本のリフトでつながった山岳基地と、その内部を通過する地下通路がある。地下通路にも河があるが、地上同様にダメージは受けない。西の出入り口Aは、ちょうど滝の裏側にある。途中、天井の開いた出入り口Bから地上に出られる。一方、東からは出入り口のCとDがある。出入り口CとDは、谷を挟んでGRFベースのすぐ目の前となる。死角となりやすいので、GRF軍は索敵センサーなどでの防衛が必須となるだろう。

なお、内部は細くて非常に狭い。グレネードランチャーやサワードロケットなど、弾速が速めで爆風のある武器は非常に避けにくい。



出入り口A



滝の裏側から地下通路に続くのが出入り口A。プラントBの近くだ。

出入り口B



上から見ると出入り口Bはこんな感じ。ここから出てもいい。

出入り口CとD



手前に見えるのが出入り口C。奥にある1段高い部分が出入り口Dだ。

マップ上の施設など　Ⓐ／Ⓐ……自動砲台（破壊可能）　P-X……プラント（破壊不能）



MISSION BRIEFING 01

トラザ山岳基地

～夜間渡河～



河の増水や一部崩落した地形の影響で、通行不能となったルートがあります。特にGRF側では注意してください。

トラザ山岳基地 ～夜間渡河～ 全体マップ



増水した河に落ちないように進め！

本作初となる、夜間バージョンのマップ。基本的な地形は「砂塵の死線」と同じだが、施設の配置だけでなく、一部の地形に変化がある。

最も大きな変化は河川の増水。このため、「砂塵の死線」のような河底の進軍ができない。地下通路は水没したため、ほぼ通行が不可能になった。その上、アーチ岩やGRF前の橋が崩落するなど、進軍ルートを見直す必要がある。

施設では、河や段差をわたる形でリフトが設置。GRFベース手前にも設置された。また、ベース内部に2機ずつではあるが自動砲台が増えた。



増水した河に落ちるとダメージを受ける。このため、河で戦闘区域が分断されやすい。高所からはジャンプで河を越えられる。ほかにも渡河用のリフトが何本かあるので、利用しよう。

POINT❶ 崩れたアーチ

西側のアーチ岩が崩落。ちょうど河を塞ぐ形で崩れたため、河沿いを進むには、段差を乗り越える必要がある。リフトがあるので、これを利用するといい。崩れた岩を足場にして、南側からでも山に登れるようになった。

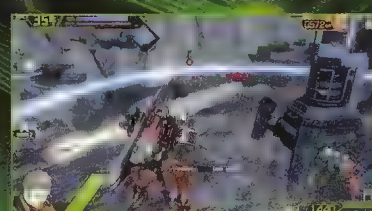
戦術的には、アーチからの進軍と河底の進軍が、リフトからとなるため危険度が増した。EUST側は守りやすく、GRF側は攻めにくくなった。



崩れたアーチ。EUSTとGRFの両側からリフトが伸びている。

POINT❷ 山頂のプラントB、C

マップ中央にある山と山を、崩れていないアーチ岩が結ぶ。その山それぞれの頂上に、プラントBとCが設置された。「砂塵の死線」のように、並列に設置された場合と異なり、プラントBはEUST寄りに、プラントCはGRF寄りに位置するので、橋頭堡としての重要度が高い。なお、プラントCを占拠すれば隣接したリペアポッドが使える。



これはプラントB。山頂にあるので狙われやすい。



プラントCには、山の麓にリペアポッドがある。

マップ上の施設記号　C……カタパルト（破壊不能）　L……リフト（破壊不能　※矢印は進行方向）

マップ解説

トラザ山岳での争いは、昼夜を問わない過酷な死闘と化していた。激化した戦闘の末、アーチ状岩盤やGRFベース前橋梁が崩落した上、河川の増水も相まり、限られた進行ルートでの強行突破を余儀なくされている。



チームに貢献しよう

兵装ごとの役割

限られた進行ルートをどう突破するか!? あるいは守るか!? がカギとなる。敵のルートを阻止しながら、前線を上げていこう。

強襲 ASSAULT

ルートが限られるため、コア突撃が難しい。敵の防衛意識が高いなら無理にコア突撃を狙わず、前線の戦闘に参加するのも手だ。前線が上がってから敵ベースを狙っても遅くない。戦闘重視なら、耐久値の高いヘヴィガードで固めてもいい。



北側の崖の水量は同じ。浅瀬の水ではダメージを受けない。

重火力 HEAVY

基本的な戦い方は、「砂塵の死線」と同じ。手前のプラントから、一つずつ占拠していく。装甲の厚い機体なら、最前線に立つと味方は助かる。

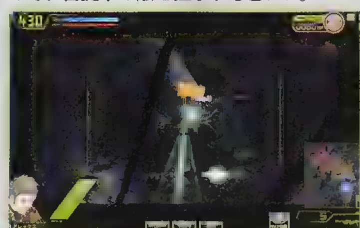
遠距離からのサワード・コングでコア攻撃ができると、僅差の試合で勝利しやすい。



アーチ上を封鎖。ここでコアを目指す敵を迎撃しよう。

狙撃 SNIPE

リフトの多い本マップでは、使用中の敵を狙撃しやすい。等速度で移動するのでタイミングを見極めて撃とう。クリティカルを決められると理想だ。また、プラントBやCは見やすい高所にあるので、占拠中の敵を狙撃するといい。



リフト使用中の敵を狙撃できると強力。タイミングを合わせろ。

支援 SUPPORT

ベース内部を除くと、Cプラントにしかリペアポッドが無い。そのためEUST側は、前線を維持しながらの回復手段に乏しい。前線より少し後方で待機しつつ、損傷した味方を回復すれば助かるはずだ。もちろん、索敵も忘れないように。



EUST側は前線に回復施設が無い。支援が回復してあげよう。

POINT3 北にあるカタパルト

地下通路の近く、GRF側からEUST方向に向かって、カタパルトが設置される。着地地点は、ちょうどプラントBとCの間にあるアーチの上。カタパルト射出後、空中で行動可能になってからすぐに着地するので、あまり着地点を調整できない。

このカタパルトを使ったルートが、GRF側の最速ルートとなるため、EUST軍は警戒が必要。



北のカタパルトは、地下通路の近くにひっそりとある。



北のカタパルトを使えば、アーチ岩の上に着地できる。

POINT4 水没した地下通路

河川の増水により地下通路が水没。ブラストランナーが腰より上まで水に浸かるため、長く居座ると累積ダメージが大きめだ。強引に通過しても、出口にたどり着く前に耐久値が無くなる。

唯一、強襲であればACを使って、強引に突破することができる。出入り口Bから出入り口Dへと抜ければ、後半の建造物がある地形からは水深が浅いため、被ダメージを抑えて進める。



出入り口D付近まで進めば、水深が若干浅くなる。

POINT5 GRFベース手前

GRFベース手前にあった橋が落ち、その代わり4本のリフトと一つのカタパルトが設置された。

これを使ってGRF手前の谷をわたる。ただ、敵が居るとリフト使用中は狙われやすく、下が増水した河なので途中下車ができない。

一方、カタパルトを使えば正門ではなく、左から侵入できる。リフトよりも実戦的だが、着地点をガン・ターレットで狙われる。



GRFベースに伸びる何本ものリフト。比較的長い距離を乗ることになるので、敵が居る場合には使わない方がいい。



東の奥の方には、GRFベースへ飛ぶカタパルトがある。強襲以外の兵装で敵コアに進むなら、このカタパルトが無難だ。

マップ上の施設記号 G……ガン・ターレット(破壊可能) P……リペアポッド(破壊不能)

トラザ山岳基地
～砂塵の死線～

陣営別の戦術ワンポイント

－EUST軍攻略－ 山岳部の地上ルートと地下通路ルート

赤矢印と青矢印は、プラントCからスタート。赤は強襲専用の進行ルートで、一番高い山の頂上からAC中のジャンプ+ブーストで谷を越える。青は橋の下を通って河を進むルート。途中、自動砲台に狙われるので、破壊するかジグザグに避けながら進む。山の上やベースの塀の上からも狙われるので、上方向に対しても注意を払うこと。

緑矢印と黄色矢印は、地下通路を使うルート。プラントBがスタート地点になる。緑は途中（出入り口B）から出て、そのまま登坂して正門へ。重火力や支援なら、ベースではなくプラントDを占拠してもいい。

黄色は山岳内部の地下通路ルート。敵から最も視認されにくい。ただし、索敵済みの場合には、出入り口付近で待ち伏せに合いやすいので注意。強襲の場合、後述する東側の谷越えルートからベースに侵入できる。

進行ルート





緑矢印の中央ルートは、この出口から登坂する。敵の背後を進めば、プラントCに夢中で気付かれない場合が多い。スキを突いて、一気に駆け上がれ！

GRFベースへ侵入

赤矢印と黄色矢印は、強襲専用のルートとなる。例によってACを使い河を飛び越える。ACで越える際のポイントだが、まずACをONにしてからダッシュとブーストボタンを同時押しする。その後、ダッシュを押しっぱなしにしながら、ジャンプを数回連打するといい。



広域センサー設置場所

EUST軍の広域センサーは、手前のアーチ岩の裏側に貼り付ける。プラントA付近で見上げると、ちょうど見える辺りだ。少し岩場を登ってから、下からジャンプして設置しよう。味方チームの前線が上がったら、再出撃するときにでもGRF寄りのアーチ岩の裏側に貼り直せると理想的だ。

－GRF軍攻略－ 高低差を利用して進軍せよ！

進行ルート





赤（南側）や青矢印のルートの後半は、谷底の河を進む。河は平坦な地面と同じ。AC中のソード特殊攻撃を使って、SPを節約しながら素早く進軍しよう。

赤矢印はプラントCスタート。中央のアーチ岩の上を通過するルートになる。アーチ岩の上は見晴らしがいいので、途中で下の敵を撃ち下ろしてもいい。この際、敵に狙撃が居ると狙われやすい。しゃがみ撃ちをしないか、短時間にすること。

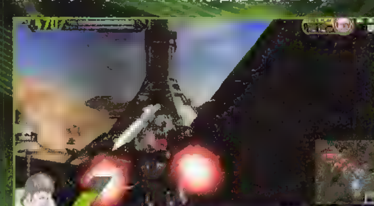
青矢印と黄色矢印は、地上を進むルートだ。プラントBがスタートになる。青ルートの場合には、強襲ならアーチ岩の下を通過した辺りでACを使用する。スピードで敵を振り切ろう。重火力や支援は、戦闘しながら進む形だ。まずは、プラントAを占拠するといいぞ。

黄色のルートは、北の崖沿いを進む。前半はGRFベースを目指す敵と遭遇しやすい。撃破もしくは最低でもロックオンして、危険を知らせること。後半は、逆に迎撃される側。多人数で待たれた場合は、撃破される前に1機だけでも道連れにしたい。

裏ルートから侵入

強襲限定となるが、正門ではなく右の塀を越えて侵入できる方法が二つある。一つ目は、北の崖沿いにある少し高くなった足場を利用する。ここから、自動砲台の右に乗って塀を越える。

もう一つは、山の上から滑空して直接塀を越えるルート。装備は、ダッシュ性能の優秀なシュライクⅤ脚部とAC-マルチウェイがオススメ。前半はAC-マルチウェイをオンにして飛び、後半は通常のジャンプ+ブーストで飛距離を稼ごう。



右の崖沿い（ベースとの距離149m）から砲台横へ。



直接塀を越えるなら、この位置から飛び立つ

BB通信 **裏ルート補足：**山から直接塀を越えるルートは、操作が複雑。前半はAC－マルチウェイをオンにし、ダッシュ+ブースト同時押し。その後はダッシュ押しっぱなしで、ジャンプボタンを（6～7回）連打。SPゲージを9割9分消費したらオフにし、後半は通常の【ダッシュ+ジャンプ→ダッシュ押しっぱなし+ジャンプを1～2回】を2～3ループで塀を越える。

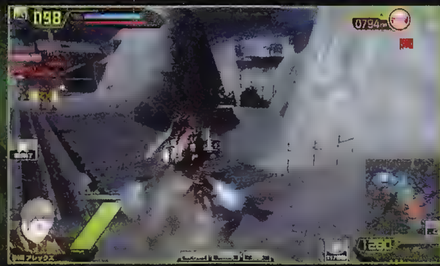
陣営別の戦術ワンポイント

ーEUST軍攻略ー 水没で封鎖されたルートに注意！

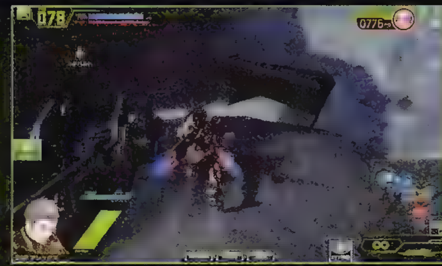
河沿いのルートと地下通路のルートが水没し、封鎖状態にある。そのため、基本は登坂ルート。

赤矢印と青矢印は「砂塵の死線」と同じルート。ただし、谷越えはリフトを使えるので、強襲限定ではなくなった。強襲はリフトを使わず、これまで通りACを使ってわたった方が安全だ。

緑矢印は、赤や青ルートが警戒されたときのもの。カタパルトとリフトで谷越えできるが、カタパルトの方が狙われにくい。なお、このルートの下にある水没した地下通路を使う場合、最短ルートでおよそ5割程度の耐久値が削られてしまう。



右手に見える河沿いルートは増水し、しかも橋が落ちたために通行不能になっている。Cプラントから進行する場合には、山を登ってコアを目指すか、プラントDを占拠するといい。



あえて地下通路ルートを使うならココから入ろう。ACとブーストゲージを使い切るつもりで進めば、耐久値が約半分減るくらいで、出入り口Dから出られる。

進行ルート



GRFベース侵入方法

ベース内部には「砂塵の死線」と違い自動砲台が2基増えた。このため、コアを撃つときの立ち位置に注意しよう。

赤ルートは、自動砲台の手前の1基を破壊するといい。

青ルートは、リフト使用中に正門の自動砲台からの攻撃をほとんどくらわない。乗るときにだけ注意しよう。

緑ルートは、ベース内部のガン・ターレットに注意。



カタパルトを飛ぶと、こんな感じ。ガン・ターレットに敵が乗っていなければ侵入しやすい。

ベース侵入時の注意点

- **赤ルート：**ベース内部の自動砲台を破壊できる
- **青ルート：**正門の自動砲台から攻撃を受けにくい
- **緑ルート：**ガン・ターレットの正面になる

ーGRF軍攻略ー 川の北側と南側のルートから進軍！

赤矢印は北の崖沿いを進むルート。EUSTベース前にはAプラントをにらむ形でガン・ターレットが配置された。これを足場にして塀を越えよう。

青矢印はアーチ岩からのルート。突入前に、上から周りを見わたせるのが利点。ベースへの侵入は、正門からだけでなく、赤ルートのようにガン・ターレットを足場に塀を越えてもいい。

緑と黄色矢印は、まずリフトで崩れたアーチ岩を登る。ここから川の中州を利用して渡河しよう。

ルートは多いものの、どれも視認されやすい。強襲のスピードで強引に侵入するのが現実的だ。

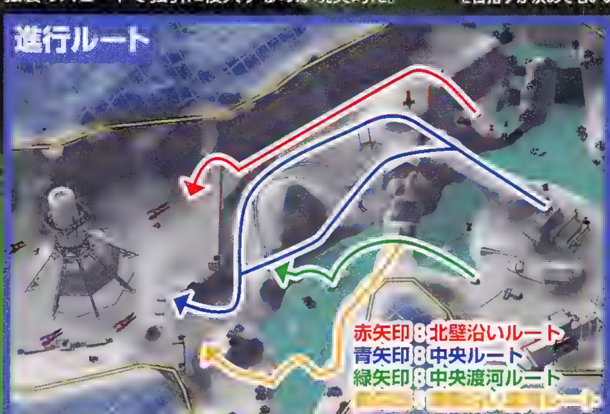


緑と黄色矢印のルートは、このリフトが起点になる。まずは崩れたアーチ岩に登り、周囲の状況を見てからコアを目指すか、プラントAを目指すか決めてもいい。



北側の崖沿いを進むルートは、「砂塵の死線」と同じ。ただし、赤矢印のルートが可能になる。この先の塀の前にはガン・ターレットがあるので、これを踏み台にして塀を越えよう。

進行ルート



最短ルートを生かす！

北の崖沿いに設置されたカタパルトを使えば、マップ中央までショートカットできる。

ただし、それだけ敵に警戒されやすい。敵影が見えなくても、マインやリムペットボムなど設置武器を想定しよう。カタパルト使用前に、手榴弾や榴弾砲で除去するといい。

アーチ岩の上に敵が居る場合、このショートカットは使わない方が無難だ。



BB通信　**浸水によるダメージ：**自機のヒザより低い水位ではダメージを受けない。腰より下まで水没すると、毎秒300ダメージと移動速度25%ダウン。頭から下〜腰より上が水没すると、毎秒1,000ダメージと移動速度が50%ダウン。ブラスト・ランナーの耐久値は10,000なので、完全に水没すると10秒で大破する。これは、装甲に関係無く同じダメージだ。

秘蔵の設定原画を初公開！ & 武器デザインコンテスト開催!!

シャイニング・フォース クロス Ver.B
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークアクションRPG
■操作方法　：アナログレバー＋5ボタン＋タッチパネル
■稼働日　　：稼働中
■使用基板　：RINGEDGE
■ネットワークシステム　：ALL.Net

Text:伊勢猫

Shining Force CROSS【シャイニング・フォース クロス】

今月はいつもの記事と少し趣向を変え、秘蔵の『SFC』モンスター設定原画をまとめて掲載。さらに誌上開催が決定したスペシャルなコラボレーション企画も見逃すな!?

5月の解放&イベント情報

待望の防衛戦が解禁!?

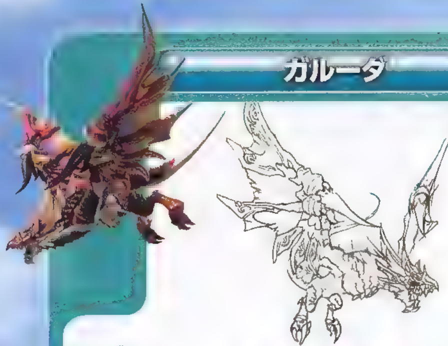


前回のイベントに続き、マルチ対応イベントが目白押し。解禁日時の詳細は、SFC.NETを要チェック!

『SFC』Monster Design Art Works

武器デザインコンテスト開催に先駆け、貴重な設定原画をデザイナーコメントとともに公開！ 見慣れたモンスターだけに、準備稿からの変遷に意外な発見があるかも？

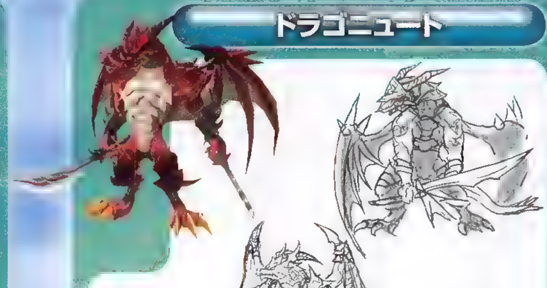
ガルーダ





「クロスの世界観を表現するドラゴン」をテーマに、一番最初にデザインが決まったボスです。全体シルエットや顔のパターン出し、カラーバリエーション等を多く描き起こしています。

ドラゴニュート





シャイニングシリーズといえばドラゴニュートだろう！ ということから企画されたモンスターです。クロスらしいドラゴンになるまでに、さまざまな形状や色味の案が出ています。

究極のコラボレーション企画始動！

SEGA® & ARCADIA

武器デザインコンテスト開催決定!!

ブラックスミスを目指せ！

今回、セガとアルカディアによるコラボレーションで、『SFC』の武器デザインをプレイヤーから広く一般公募する企画の開催が決定した！ むろん、『SFC』開発スタッフによる厳正な選考の上で優秀作として選ばれたデザインについては、今後のバージョンアップ（時期は決定次第本誌で発表予定）で実装されるほか、今はまだ謎だが副賞があるかも？

なお、今回のデザインコンテストで対象となる武器は、両手剣、魔導銃、ハンマー、フレイル、ナックル、ダガーの全6種。イラスト風に仕上げてもらっても一向に構わないが、その場合はデザインが分かる形で別紙に解説をまとめてほしい。また、複雑な形状のものやギミックの付いたものについても、別紙などにまとめるとベスト。

君もコンテスト入賞を目指して参加しよう！ 『SFC』の世界観にマッチしたアイデア・デザイン・ギミックを待っているぞ！

コンテスト応募要項

■イラストの形式

●イラストは、カラー、モノクロ問わず、ハガキサイズ～A4サイズ（210×297mm）の白色用紙に描いてください。

●画材の種類は自由ですが、色鉛筆やパステルなどの薄い色での着色や、クレヨンや油絵の具など色移りするような画材を使用した場合は、選考対象外となります。

●データの場合は、CMYKカラー/解像度350dpi/psd、eps、bmp、ai形式で作成・保存し、CD-R/DVD-R（ハイブリッド形式を推奨）に記録してください。また、必ず、作品見本として、出力したものを同封してください。

■応募方法

●今回、デザインの対象となるのは武器（全6種）です。

●作品のほか、氏名、ペンネーム（全角10文字以内、使用できる文字種はゲーム中で使用できるもののみ）、郵便番号、住所、年齢、電話番号、データ投稿の場合には使用OSとフォーマット形式、を明記した紙を同封してください。

●作品は折り曲げずにお送りください。データ添付したメールでの応募は受け付けません。編集部に到着した時点で、作品（メディアを含みます）が破損・汚損（折曲・破損・かすれ等）していた場合、選考対象外となる可能性があります。

●お一人様何作品でもご応募いただけますが、用紙1枚につき1作品のみ描いてください。複数の作品を応募する場合、作品ごとに用紙を別にしてあれば、一つの封筒に同封してい



ブラストビー

スティンガーをベースに作られたモンスターで、爆弾要素をデザイナーが各自自由な発想でデザインしています。





クレイゴーレム

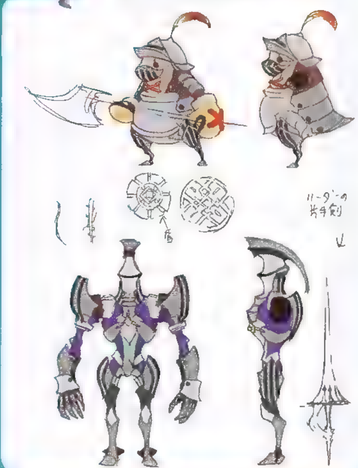
ゴーレムは形状アイデアもさることながら、色味の案がかなり出されていました。最終的には黄土色に落ち着いています。





ポーン&ナイト

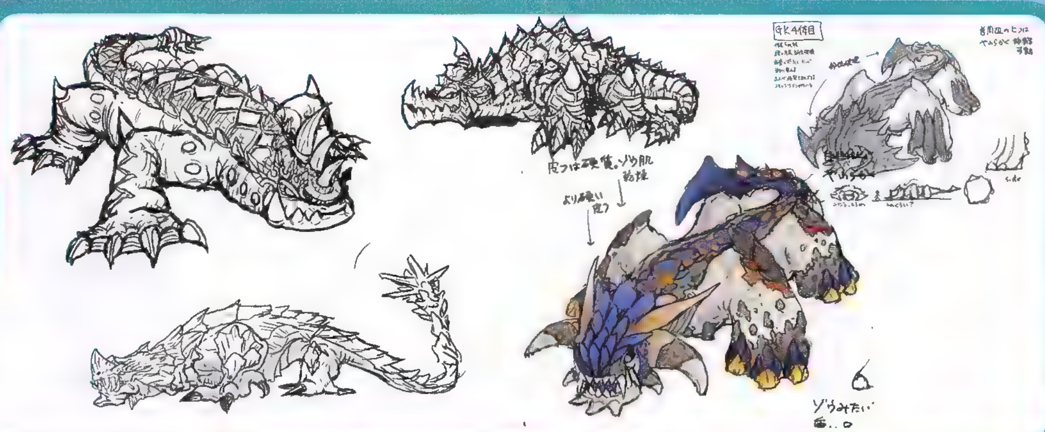
ポーンの肌に見える部分は革鎧で、実は全身着込んでいます。ナイトの武器は当初槍の予定でしたが、剣に変更になりました。





キマイラ

トカゲというキーワードから、デザイナーが各々デザインを描き起こしています。ドラゴンは既に居たので、ドラゴン+αの要素を持つデザインに決まりました。



ただいて構いません。なお、応募作品は返却いたしません。
●作品記載面には、ペンネーム以外の個人情報を記載しないでください。

■応募締め切り
2010年6月10日(木) 必着

■応募あて先
〒102-8431
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
「SFC武器デザインコンテスト」係

■注意事項
●応募をされる方(以下「応募者」)は、本コンテストの応募にあたり以下の事項をあらかじめご了承いただいた上でご応募くださいますようお願いいたします。
●応募作品は未公開作品で、かつ応募者が自ら創作・作成された作品に限るものとします。
●応募作品が入賞した場合、応募作品と共に、応募者の氏名又はペンネームを公表する場合があります。
●応募作品に関する著作権(著作権法第27条、第28条の権利を含む)は株式会社セガ(以下セガ)に帰属するものとし、セガは応募作品につき制限を受けることなく、自由に使用することができるものとします。また、応募作品の返却は行なわれないこと、および応募作品に関する著作者人格権を行使しないことに同意するものとします。
●応募作品が、公序良俗に反する応募作品、及び第三者が有する著作権等の権利を侵害・抵触するとセガが判断した場合、その他受賞にふさわしくないと判明し、又はセガが判断した場合、受賞後であっても受賞取り消し及び取り消しに付随する対応を行なう場合があります。
●応募作品に関し、第三者との間で紛争が発生し又はセガが損害を負った場合、応募者は、自己の費用と責任において当該紛争を解決し、また、当該紛争によりセガに発生した一切の損害を賠償するものとします。

■個人情報の取り扱い
本企画にご応募いただく際にご提供いただいた個人情報につきましては、株式会社セガ及び株式会社エンターブレインにおいて共同で保管・管理のうえ、本企画を実施する目的のためにのみ利用し、その他の用途には一切利用いたしません。

■選考
選考委員:株式会社セガ『シャイニング・フォース クロス』開発チーム/アルカディア編集部
主催:株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
共催:株式会社セガ

■結果発表
『月刊アルカディア』8月号誌上(2010年6月30日発売予定)

デザインコンテストの締め切りは
6月10日必着!

◆武器デザインコンテストに関するお問い合わせ先:
エンターブレイン カスタマーサポート 電話:0570-060-555 (土日祝祭日を除く12:00～17:00) メール:support@mi.enterbrain.co.jp
※選考に関するお問い合わせには応じられません。

『SFC』開発スタッフからひと言

「こんな武器があったらイイのになぁ……」とアレコレ妄想することって、だれにでもありますよね? 今回は、そんな妄想や夢が叶ってしまうという、なんとも素敵なコラボ企画です。はっきりいって絵がうまいとか、ヘタとかはあまり関係ありません! それよりも、「自分が考えた武器で遊びたい!」という気持ちが大切。ぜひともお気軽にご応募ください! 僕らもなるべく忠実に再現できるよう、頑張ります!!



■『SFC』プロデューサー
佐藤 達也氏

Profile:「村人F」として全国協力モードにも出没中の、開発チームのまとめ役。代表作は『クエスト オブ D』シリーズほか多数。

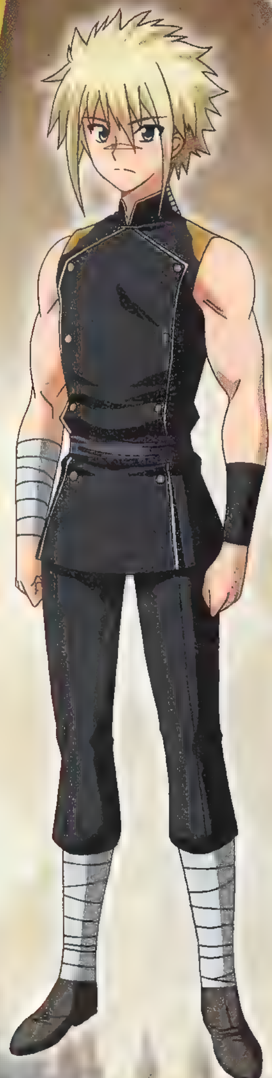
追加配信情報を続々キャッチ！

QUIZ MAGICACADEMY VII

今月は新たに登場した二人の生徒キャラクターと、さまざまな追加アップデート情報を徹底紹介。ゲーセンへ行く前に必ず読むべし！

クイズマジックアカデミー7
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンラインクイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

Text: たてしゅ



手合わせ願う！

リック

（cv:日野 聡）

PROFILE

誕生日:10月31日
血液型:A型
成績の良い真面目な生徒だが、体を鍛えるために格闘技を始め現在に至る。

ちびキャラギャラリー



イラストレーターに訊く！

新キャラクター誕生の秘密とは？

QMAイラストレーターインタビュー

前号に引き続き、「QMA」シリーズの世界観・デザインを監修するKONAMIの斉藤昌宏、吉岡英一両氏を直撃！

——リックとマヤの二人を稼働開始日から登場させなかったのは、何か理由があるのですか？

斉藤　サプライズ的な要素のひとつとして、発売後にキャラクターを追加配信するのもアリなのでは、と思ったからですね。

——二人のキャラクターの特徴や性格、デザインコンセプトなどについて詳しく教えてください。

吉岡　まずリックについてですが、ユリを登場させてからずっと格闘家タイプのキャラクターを出していなかったので、今度は男性キャラで作ってみようかなということで考えました。デザインのポイントは顔の部分にあるキズと、動きやすさを重視し

「QMA7」知っ得情報　新キャラクター配信後の初回プレイ時には、使用キャラクターを一度だけ再選択できるようになる。新キャラ以外への変更も可能なので、変えたい人は絶対にこのチャンスを逃さないように！

真剣にやるわよ！



マヤ

（CV:加藤 英美里）

profile

誕生日:5月18日
血液型:A型
生真面目な性格であるが結構寂しがり屋。周りの流れに巻き込まれやすい。

ちびキャラギャラリー





スクープ！これが幻の"初期型マヤ"だ！

下のインタビューで話されている初期案がコレ。ねこ耳などがついた、正式版とは全然異なるイメージのキャラだったのだ！

た忍者のようなイメージのコスチュームですね。マヤのほうは、実は企画当初は商業科に通う生徒で、ネコ耳とか首輪とかパーツがいろいろついているという設定で、ビジュアル的にもちょっと変わった方向性だったんですよ。ですが、途中から黒髪のロングヘアーの女の子を出そうということで、現在のデザインに変更しました。

斉藤　今回追加した二人は、どちらもマジメな性格のキャラクターにしたかったんですよ。今までに出したキャラクターは、みんな設定にしてもセリフにしても非常に個性的な所がありましたので、ちょっと趣向を変えてみて、生真面目な性格の生徒というコンセプトで作りました。それで、マヤは僕の趣味でもあるんですけど（笑）、衣装は普通の制服で学級委員長のイメージに、リックはこれまでにない、少年漫画の主人公のようなイメージににしようということで考えました。リックはユリとは逆に、マジメにアカデミーで勉強をしていたけども、体を鍛える必要性に目覚めて格闘技を始めるようになったという設定なんですよ。だからもともと体育会系だったわけではないんです。

吉岡　それから、今回追加の二人も3Dのアニメーションがとても良く動き、かわいらしくできていますので、ぜひこちらにも注目してみてくださいね！

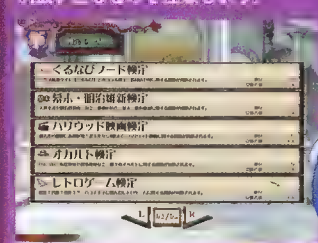
今月の追加配信情報！

●新検定試験：「ぐるなびフード検定」「幕末・明治維新検定」を配信！

「ぐるなびフード検定」を遊んだプレイヤーには、期間限定で特別なカスタマイズアイテムがプレゼントされる。また、携帯用コンテンツ「QMAモバイル4」でも「ぐるなび杯」が同時開催され、しかも無料体験版も用意されているうえに参加者全員に特別待受け画像がプレゼントされるのだ！

●購買部の「PASELI」対応サービスがスタート！

「PASELI」にチャージしたポイントを使ってアイテムの購入が可能になる。ただし、「PASELI」で購入できるアイテムと、マジカで購入できるアイテムは別扱いとなるので注意しよう。





「QMA7」知っ得情報 2

BEMANI情報満載でお届け！

BEAT MAXIMUM

今月も本コーナーは盛りだくさんの内容でお届け！　ゲーム情報から読者コーナーまで、BEMANI総合ページとしていろんな情報をビシバシお届けするぞ！

pop'n music ポップンミュージック18 せんごく列伝



ポップンミュージック18 せんごく列伝
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発売日　：稼働中（1月20日）
■使用基板：—

先月に引き続き新たな解禁情報をお届け！　待望の新キャラクター登場に、「せんごく」は大波乱だ!?

「ボスバトル」がやってくる!!

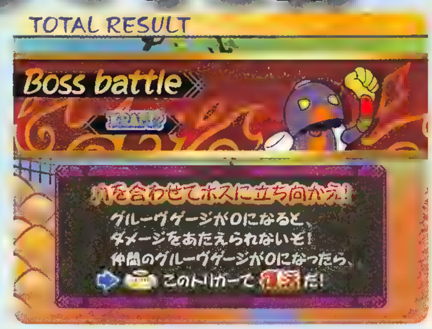
三人で協力してボスキャララを倒せ!!

「せんごく」時代に謎のボスキャラクターたちが現われる！　NET対戦のトータルリザルト後にときどき発生して、三人で協力して彼らと戦うこのイベント。参加している三人の得点の合計値が一定以上であれば勝利となる。

もちろん、ボスキャラクターというだけあって、並大抵のプレイで勝てるほど甘くはない。さらに、グルーヴゲージが0になるとスコアが加算されなくなる（＝ボスにダメージを与えられなくなる）ので、要注意だ。ただし、ゲージ0のプレイヤーがいる場合、他のプレイヤーの譜面に「天使ポップ君」が現われ、それが叩かれると対象のプレイヤーのゲージが半分まで回復するとの事。もちろん、回復したプレイヤーは再び戦列に復帰する事が可能というわけ。いかに仲間を救出するかもバトルのポイントとなりそうだ。

ボスキャラはときどきオジャマを投げてくるので、油断は大敵だ。ちなみに、装備しているアイテムの効果は基本的に反映されないため、このボスのオジャマを無効化、弱体化することはできない。もちろん、オートオジャママシンも復活トリガーを押してくれないぞ。

倒したボスキャラクターの情報はNET対戦の戦績画面で確認できるぞ。ちなみに、ボスバトルは期間限定。彼らが登場しているか否かはタイトル画面などで確認できるが、いつ何時彼らが去ってしまうかは、まったくもって分からない。一体どんな強豪が待ち受けているのか？　全ボスキャラクター撃破のため、ポップンへ急げ！



ボスキャラクターが出現するときは、いつものネット対戦の結果発表後だぞ！　彼らとの対戦を心して待とう!!



味方のグルーヴゲージを回復させる「天使ポップ君」。ボスキャラクターからの激しい攻撃をかいくぐって、見事キャッチする事ができるか!?　今までにはなかった手に汗握る瞬間だ。

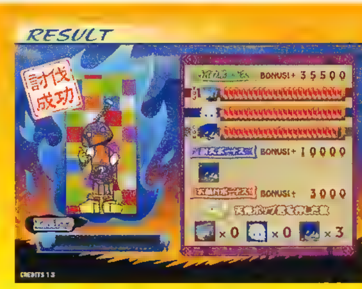


画面上部の「ボスバトル開催中!」の文字が解禁の印。ほかにも、タイトル画面に表示される覆面のアイコンでも確認できる。



ボーナスポイントで追撃!!

ボスキャラクターを見事討伐すると、リザルト画面が表示される。ここでは「ライフボーナス」として最終的なゲージ一粒につき500（最大12000）、最後までゲージが0にならなかった場合「耐久ボーナス」として10000、「お助けボーナス」として天使ポップ君を押した数に応じて1000（最大5000）ポイントずつ獲得する事ができる。



討伐できれば感慨もひとしお。仲間たちの力を合わせて強敵に立ち向かえ！

新曲もドドーンと8曲紹介!!



Kivy

ジャンル	桃ヴィジュアル
曲名	紅ノ桃
アーティスト	good-cool ft. Jouei from [illegible]-4-AIM

古来よりの伝説を語ろう。桃の化身は行く。鬼を求め。愛を求め。



ジャンル	デスナワ
曲名	夢添うてぃ(desmix2010)
アーティスト	Des-ROW

沖縄にゴリゴリで、バキバキに、がちんがちん。2010年、さらにデスデス。



TECHNO STARS

ジャンル	R&B&M
曲名	ドンパン節
アーティスト	笛吹二朗とドンパン・リスペクツ

それ打て前出るあとに引くみんな輪になれそろったらドンパン踊りを始めるぞ！





MIYABI san

ジャンル	プリティ雅
曲名	突確全回転!
アーティスト	マロンちゃん

とっても速くて可愛らしい部分的和風インスト☆

山吹

ジャンル	フォレストスノウ2
曲名	白夜幻燈
アーティスト	猫叉Master

古の極寒の地、先人の魂は大空を駆け巡る。白夜を彩る輝きとなりて。

内田一門



ジャンル	じょんがらスピリチュアル
曲名	TSUGARU
アーティスト	RevenG VS DE-SIRE

エッジの効いた津軽三味線が爪弾く日本の伝統民謡とダンスミュージックの極上コラボレーション。

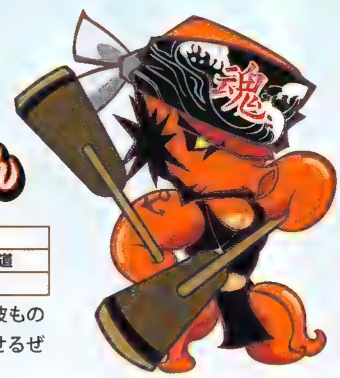


ジャンル	ヒートアップ
曲名	Ignited Night
アーティスト	HHH

またも新たなブチアゲトランスが誕生した！ ひるむことなくぶっ放すんだぜ！ BANG ！ BANG ！

DAI

黒太ちゃん



ジャンル	荒波演歌
曲名	しまなみ海道　男道
アーティスト	すがはらやすのり

俺は海の男。瀬戸の荒波ものともしねえ。今日も見せるぜ水軍魂。

今月の注目曲はコレ!!

今回紹介した新曲の中で、特に注目なのが「桃ヴィジュアル」の「紅ノ桃」、「荒波演歌」の「しまなみ海道 男道」だ。特に人気キャラクターのKivyが織りなす新曲はジャパニーズポップを彩る一大ジャンルの権化としてファンの期待を裏切ることはないだろう。また日本歌謡曲界の大ベテラン、すがはらやすのりが送る、大海原を感じさせる雄渾なる調べにも注目。本作にまた、新たな魅力をそえてくれる事間違いなしだ！

曲名	NOMAL	HYPER	EX	5Button	BATTLE NORMAL	BATTLEH	キャラクター
白夜幻燈	19	30	40	16	15	22	山吹
ドンパン節	15	23	32	8	6	12	テクノスターズ
夢添うてぃ(desmix2010)	18	32	38	8	12	21	MZD
GOLD RUSH (pop'n GOLD MOUNTAIN rush)	23	30	37	16	14	21	MZD
紅ノ桃	17	33	38	13	14	17	キビ
しまなみ海道　男道	20	29	37	15	12	18	黒太ちゃん
突確全回転!	20	34	40	14	13	17	みやびさん
Ignited Night	21	32	39	18	19	24	ダイ
TSUGARU	21	33	37	15	15	20	内田一門

XGの深遠なる新要素が徐々に解き明かされる……！

GuitarFreaksXG DrumManiaXG

稼働からまだ間もなく、システム面などまだまだ謎の多い『ギタドラXG』。今月も新情報にイベント案内などなど、全速力盛りだくさんでお送りするぞ！

GuitarFreaksXG	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：ギターシミュレーション
■操作方法	：5ボタン＋ピックレバー
■稼働日	：稼働中
■使用基板	：—

DrumManiaXG	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：ドラムシミュレーション
■操作方法	：7パッド＋2フットペダル
■稼働日	：稼働中
■使用基板	：—

「ABILITY」の全指標を大公開！　キミは一体どのタイプ？

スタイルという個性が具現化される不思議

前号で紹介した「TECHNICAL STATUS」内でプレイヤーの特徴を表す新要素「ABILITY」。その全貌を、どこよりも早くお届けする。これら全12種類の称号が付与される条件であるそれぞれの正確性、安定性、集中、バランスの関連性はまだ明らかにされていないが、三段階に応じてクラスが上下するのは間違いない。そしてこの中でも、注目したいのが「HAWK」と「LION」、「WHALE」、「DRAGON」の四称号。それぞれのステータスを高い次元で完成させると得られるようだが、その真相はいかに……？いずれにせよ今、自分がどのようなスタイルなのかが一目で判断できるこの「ABILITY」は、さらなる楽曲の「極め」、プレイスタイル「熟成」の一つの指標になるだろう。さらなる続報に期待してほしい！

	PERFECT率（正確性）	MISS率（安定性）	MAX COMBO率（集中）	平均（バランス）
第1段階	SWALLOW	FOX	DOLPHIN	UNICORN
第2段階	OWL	WOLF	ORCA	GRIFFIN
第3段階	HAWK	LION	WHALE	DRAGON

ファン待望のWEBラジオがついにスタート!!

投稿コーナーではリスナーの質問募集も！

『GuitarFreaksXG』&『DrumManiaXG』のHPで、Musician's Room XG(Webラジオ)が始まったぞ！

第一回目の放送は、Yuei/あさき/96が登場し、収録曲やXGサウンドトラックについて熱く(？)語りまくる予定。毎回、BEMANIアーティストや制作スタッフが、ギタドラにまつわる話題を繰り広げるこのWebラジオ、なんとユーザーからの質問に出演者が直接答えるコーナーもあるので、これを機会にどんどん疑問や意見を投稿してみよう！

Musician's Room XGはこちらから
⇒ http://www.konami.jp/bemani/gfdm/gfdmxg/



各アーティストの生の声が聴けるチャンス！　ここでしか聴けない秘話が目白押しだ！

TOPICS

『XG』初の公式大会が近日開催！

待ちに待った初の公式大会、その名も「X-Trial」がついに近日、開催される運びとなった。

記念すべき一回目の大会は、初回らしく「Opening Trial」と銘打たれている。ルールはあらかじめ用意された課題曲5曲の内、点数が高い上位3曲の合計得点で順位を競う方式ということだ。そして目玉は順位によって大会終了後に解禁される「御褒美」の出現時期が変化、ということらしい。「御褒美」とは一体何？　そして課題楽曲は一体何なのか？　続報が入り次第、改めてお伝えするぞ！

BEAT FREAKS

BEMANI Fan Cafe



BEMANIシリーズの広報担当の音乃でっす♪ テーマに沿った投稿イラストを募集・紹介する当コーナーを、今月も音乃がお届けします♪

イラストコーナー

今月のテーマは「こどもの日」♪



（大阪府　SEN@オムさん）



（神奈川県　もこノイドさん）



ポエット、ポエット♪　鯉のぼりのスカーフがとっても素敵！　女の子がこどもの日にはしゃいじゃっても、いいじゃない！　とってもキュートです。



わほーい、柏餅っ♪　……って、しろろ？　ああん、これからもう食べ物にしか見えないかも。全部、もこノイドさんのせいですからねっ（笑）。

今月のまとめ



どうも～、音乃でっす♪　こどもの日といえば端午の節句！　ズンチャカ、ズンチャカズンズン……、ってそりゃタンゴの節句か！　音乃のほとばしる音楽センスが、ちょっぴりオーバーヒートしてしまったようです！　いえいえ、私はあんこよりみたらし派ですよ……、ってそりゃダンゴの節句か！　なんてノリつっこみが五月晴れには似合うと思うのです。ちなみに異論は認めません。みなさん、夏はもうすぐそこですよ～♪

さ～て、次回のBEAT FREAKSは!?

音乃です！　次回のイラストコーナーは7月がテーマ。一足早く夏を先取り、というワケでみなさんの描く「水着」キャラクターが見てみたいっ！　さらに今回はまさかの２テーマ募集。もう一つは「ジューンブライド」♪……ハイ、6月に実現できなかった音乃の趣味ですすみません。それにそもそも梅雨って7月の方が、期間が長いんじゃないかと今さら思ったり……。とにもかくにも、みなさまからの愛情あふれるお便りこそ、音乃の幸せそのものです。beatraizing2009@arcadiamagazine.com まで、皆さんどしどしよろしくお願いします～！

BEMANI総合楽曲ランキング

今月も最新のBEMANIシリーズの総合楽曲ランキングをお届けします！
やはり名曲は強し！　数ある新作の中でも変わらぬ輝きを放っております。

1st	She is my wife / SUPER STAR 満-MITSURU-	158.6pts
2nd	月光蝶 / あさき	146.7pts
3rd	Elisha / DJ YOSHITAKA	142.8pts
4th	smooooch•∀• / kors k	108.6pts
5th	bloomin'feeling / Ryu	104.2pts
6th	Red.by Full Metal Jacket / DJ Mass MAD Izm*	88.6pts
7th	Blow Me Up / Sota Fujimori feat.Calin	48.7pts
8th	パラボラ / パーキッツ	44.4pts
9th	黒髪乱れし修羅となりて / 村正クオリア	40.6pts
10th	Raison d'etre～交差する宿命～ / Zektbach	38.4pts

※ランキングはアンケートや店舗、Webなどより編集部独自の方法で集計しております。

Pick Up
月光蝶

長年、愛され続けてきた名曲が見事ランクアップ！　「せんごく列伝」稼働により再評価されたのか、特に編集部へのお便りで推す声が高かった。ここに来ての人気再燃！　さすがは名曲中の名曲たるゆえん。新曲の巻返しはあるのか!?



「せんごく列伝」では今までと一風変わった「月光蝶」が楽しめる。当曲他作品のファンも、これを機にトライしてみては？

次号から新展開？今、革命の時！

一度聞いたら耳から離れないほどのインパクトを持つ「She is my wife」が前号に続き二冠を達成！　新作がランキング入りするかと思いきや、かえって過去の名曲たちがクローズアップされている模様だ。さて、来号より当コーナーは模様替えの予定。さらなる「BEMANI」シリーズの普及促進に向けて、これからも応援よろしくお願いします！

読者の声

[illegible]

URGENT NEWS!

「アカツキ」世界の新たなる物語――

エヌアイン完全世界

エヌアイン完全世界
■メーカー：SUBTLE STYLE／るつぼゲームワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼 動 日：2010年6月予定
■使用基板：SYSTEM BOARD Y2



『アカツキ電光戦記』の世界観とキャラクターを引き継いだ新作格闘ゲームの第一報をお知らせ。多彩なバトルシステムとド派手な演出が織り成す新感覚バトルの登場を待て！

物語に深く関わってきそうな、謎めいた主人公エヌアインと新聖堂騎士団の女戦士テンペルリッターのイメージイラストとスクリーンショットが到着！ 両者ともに、その身に宿した特殊な能力を使って闘うキャラクターのようだ。画面写真中には『アカツキ電光戦記』で登場したキャラクターも見受けられるが、彼らの今作での性能も気になるところだ。

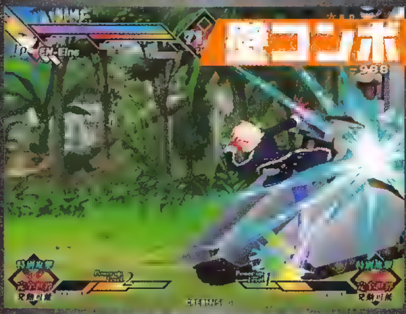
注目のシステム群

完全世界



下のゲージを使って[illegible]一定時間特殊な状態に移行する[illegible]システムのようだが……。

壁コンボ



画面端に存在する[illegible]威力の高い技を決めまくれ[illegible]

電光連撃



ボタンを特定の順番で[illegible]て攻撃を繰り出す「電光連撃」が発動。特殊な[illegible]ようだ。

エヌアイン完全世界～Prologue

西暦２０ＸＸ年、チベットの秘境ツァンポ峡谷での崩落事故が小さく報じられた。
その数ヵ月後、"新聖堂騎士団"を名乗る組織による世界同時テロルが勃発し、世界は混沌と化した。

この混乱に乗じた各勢力による
新世界の覇権を巡る暗闘が今始まる――！



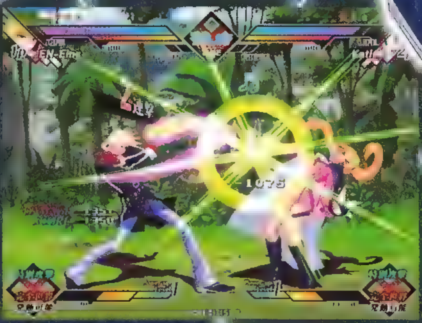
謎多き主人公はその瞳に何を映す？

エヌアイン
EN-Eins



物語のカギを握る？新聖堂騎士団

テンペルリッター
Tempelritter



光をまとった攻撃を繰り出す、本作[illegible]主人公・エヌアイン。そのてのひらの文様に隠された秘密……そ[illegible]その実力はいかに!?



空中から、剣状の[illegible]器で襲いかかるテンペルリッター。空中技が豊富にそろっているようだ。バックストーリーも気になるところ。

『エヌアイン完全世界』第1回ロケテスト情報

さて、今号で第[illegible]STYLEの新作『エ[illegible]ケテストの開催が[illegible]よう[illegible]
詳細な日程は[illegible]のこと。下記公式[illegible]るはずなので、確認[illegible]随時公開されてい[illegible]
「完全世界」とい[illegible]たして……。期待を胸に[illegible]を待て!
●エヌアイン完全世界 公式ホームページ
http://subtlestyle.net/en-1/

姉妹作「アカツキ電光戦記AA」段位戦「電光外伝」開催情報

[illegible]した『アカツキ電光[illegible]戦「電光外伝 -ア[illegible]認定[illegible]」[illegible]W中の5月3日、4[illegible]で開催されることとな[illegible]参照のこと。
●大会情報ページ
http://www.ko[illegible]akatsuki_official/
なお、『エヌアイン完全世界』には、「アカツキ」のキャラクターやシステムなどが、形を変えつつも引き継がれているようなので、この大会で気分を盛り上げてロケテストに臨むのもアリだろう。



電子の歌姫アーケードに降臨!!

Project DIVA Arcade LIVE

プロジェクト ディーヴァ アーケード

初音ミク Project DIVA Arcade 最新情報が満載!

初音ミク Project DIVA Arcade	
■メーカー	セガ
■使用基板	RINGEDGE
■稼働日	2010年6月予定
■操作方法	タッチパネル+ボタン
■ジャンル	リズムアクション

稼動を目前に控え、早くプレイしたいと思っている人も多いハズ。今回は最新モジュールと収録楽曲を公開。どんなモジュールでも着こなしちゃいます!

最新モジュールも公開。初音ミクに似合う衣装ばかりで、とてもかわいらしい！　これらのモジュールに身を包んだ初音ミクが歌い、踊る『初音ミク Project DIVA Arcade』の稼動が待ち遠しい。早くアーケードに降臨しておくれ！

最新モジュール&楽曲公開!!

いよいよ稼動が間近に迫っている『初音ミク Project DIVA Arcade』。ニコニコ動画にて実施された楽曲募集コンテストによって収録が決定した曲のリストをここで公開！　どれも素晴らしい曲ばかりで、どの曲でプレイしようか迷っちゃう。『初音ミク Project DIVA Arcade』のホームページからMP3がダウンロードできるので、ぜひ一度聴いてみよう。また、これらの曲に合わせたPVエディットコンテストも開催され、どのようなPVが出来上がるのか、今から楽しみだぞ！

最新公開楽曲リスト

片想いサンバ	オワタP
サヨナラ・グッバイ	のぼる↑
崩壊歌姫 -disruptive diva-	マチゲリータ
ZIGG-ZAGG	Junky
ナイトメア☆パーティーナイト	くちばし
恋ノート////	ジェバンニP
どうしてこうなった	うどんゲルゲ
オオカミガール	くらP
SYMPHONIC DIVE-DIVA edit-	Re:nG
ペリコ・スペースシッパー	ワンカップP
Starlite★Lydian	masaki

僕の隣の席に……

スクール



小悪魔ミク!

ハートハンター



モジュールはどれも初音ミクに似合うモノばかり。どのモジュールから入手しようか、今から迷っちゃうほどかわいらしいんです!

海だって制しちゃう♥

パイレーツ



PUNKISH BEAUTY

パンク



早くミクに会いたい!

今宵、何の夢を見る?

ねむねむ



ギャルズ☆アイランド 萌え~説

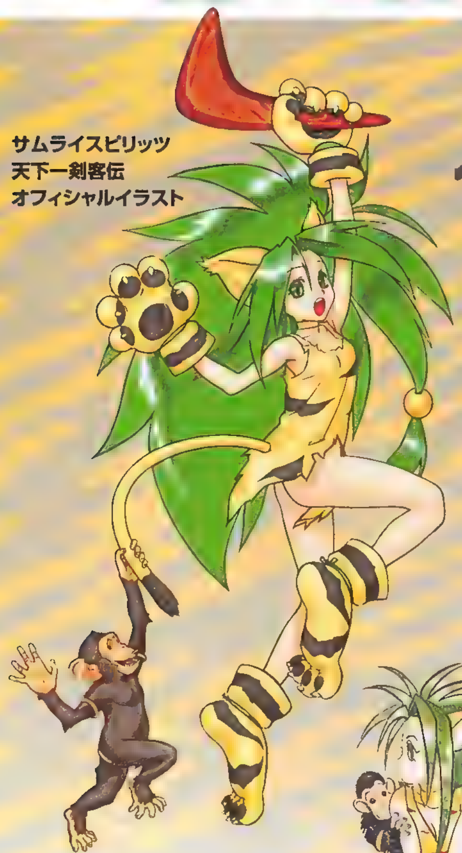
家宝を探し求めるけなげな姿に萌えっ!

チャムチャム

毎回、イラストレーターが好きなキャラを好きなように描きまくるこのコーナー。今回はマンガ版「もえたん」や「ペンギン娘」で知られる高橋てつや先生がチャムチャムを描く!!

SNKプレイモアからのコメント

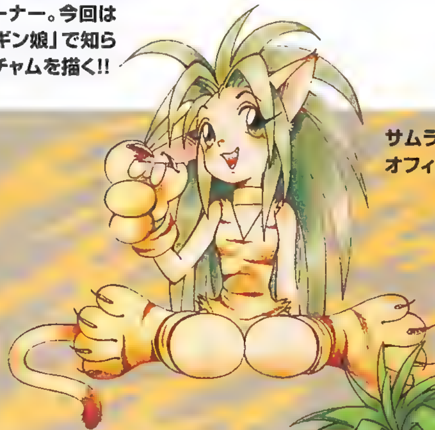
ありがとうございます。この構図は素晴らしいですね！　チャムチャムのかわいさがひしひしと伝わってきます。4月1日から配信されている携帯アプリではいつもとは一味違うチャムチャムに会えますのでこちらのチャムチャムにも会ってみてください。これからも応援よろしくお願いします！



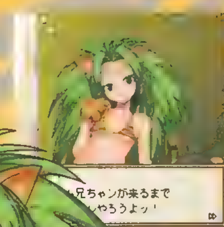
サムライスピリッツ
天下一剣客伝
オフィシャルイラスト



真SAMURAI SPIRITS
オフィシャルイラスト

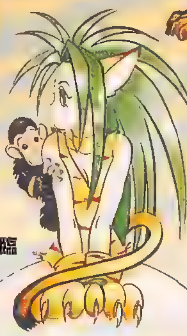


サムライスピリッツ天草降臨SP
オフィシャルイラスト





SNKギャルズアイランド　ナンプレミッション
あきらめないで!　オフィシャルイラスト



サムライスピリッツ天草降臨
オフィシャルイラスト



真SAMURAI SPIRITS　ゲーム画面

ケモミミブームの火付け役

『真SAMURAI SPIRITS 覇王丸地獄変』でタムタムの妹として登場したチャムチャム。自らを「ボク」と呼ぶ緑色の髪をした獣耳（ケモミミ）少女は、ブーメランを片手にすこぶる元気に画面内をかけまわり、ナコルルやシャルロットとは違った魅力を持つ美少女系キャラクターとして広く受け入れられた。

NEOGEO CDやセガサターン、プレイステーションにて発売されたRPG作品『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』への出演以降、しばらくゲストキャラクターとしての登場などにとどまっていたが、最近はパチスロ機『サムライスピリッツ外伝 チャムチャム』や、ゲームブック『クイーンズゲート　密林の守護者チャムチャム』、携帯アプリ『SNKギャルズアイランド　ナンプレミッション あきらめないで！』（P037に詳細があるぞ）など、チャムチャムを主役として起用した作品が数多く登場している。また、プロ・アマ問わず、イラストレーター人気の高いキャラクターとしても広く知られており、チャムチャムをメインに描いた同人作品なども多く存在する。本誌の『ARCADIA Frontiers』の人気投稿者であるYU☆3氏もチャムチャムを好んで描いており、その作品がたびたび誌面に掲載されている。

高橋てつや先生からのコメント

高橋と申します。真サムは、学生時代の僕の行き場のないたぎりをぶつけさせてくれた熱き青春のゲームです。ハードボイルドな僕としては“血煙剣戟の浪漫”を語るべき所なんですが……いやもう、チャムチャムがかわいいの何の。チャムチャムにしたわれる兄のタムタムは、全俺からせん望と嫉妬の目で見られること請け合い。僕のタンジルストーンが怒り爆発してムーラ・パクパクしてしまいそう。パクパクやっちゃえ～！

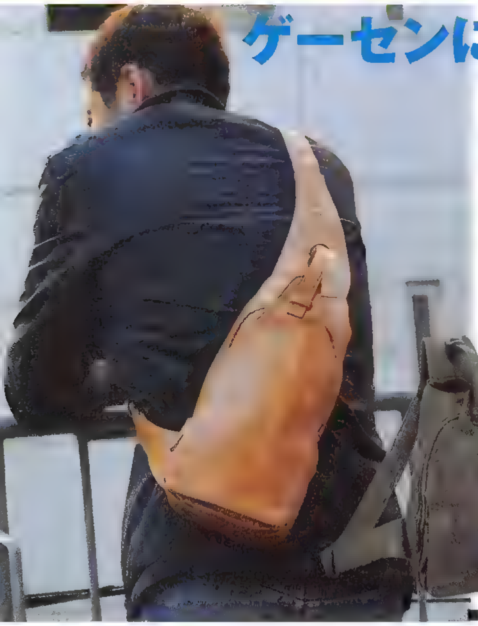
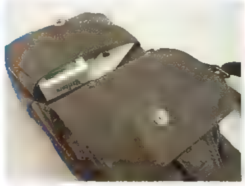


サイン入り色紙プレゼント！
希望者はP003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！



ゲーセンにはワンショルダーで

環境光によって風合いが変わり、着る服を選ばないワンショルダーバッグ。ゲーセンに行くなら、大事な物は身に着けていたいよね。

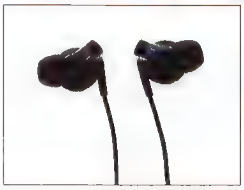



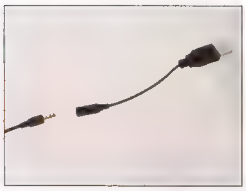
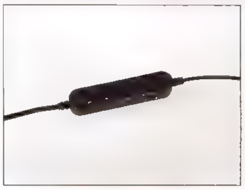


●トリックスターマイヤー
商品コード：043002
販売価格：5,880円［税込］
読者割引対象

■カラー：カーキ／キャメル／ブラック

想像以上に便利な集音機能

このイヤフォンの特徴は、一般的なノイズキャンセルだけでなく、集音機能もあることだ。ノイズキャンセル中は、周囲の音も聞きづらくなっているけれど、集音機能をONにすることでイヤフォンを外すことなく電車内のアナウンスなども聞くことが可能なのだ。楽チンでR。

●快適deイヤフォン4
商品コード：043003
販売価格：3,980円［税込］
読者割引対象

電子マネーの残高が確認可能!



●KING JIM
電子マネービュアー RELET（リレット）
商品コード：043004
販売価格：6,980円［税込］
読者割引対象
■カラー：チタンシルバー／オレンジ／パールホワイト

現在流通している多くの電子マネーの残高を確認することができる、携帯可能なツールだ！※対応電子マネーは多くて書ききれないので、HPで確認しよう!!



小型で収納力抜群!

小型で薄いながら収容力抜群のオープンラック。
※組み立て式




●薄型大量収納オープンタイプラック「BDラック」
商品コード：043001
販売価格：1,580円［税込］
読者割引対象
■カラー：ナチュラル／ホワイト／ダークブラウン／ピンク／ブルー



■外寸
横幅420mm
奥行185mm
高さ890mm

■収容目安
文庫本約120冊
新書約130冊
コミック（新書）約100冊
コミック（B6判）約80冊
CD約150枚
DVD約100枚

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（プレイ部、銅雀台、アルカナシグナルズ）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大瀑布）

10周年の勢い借りて 新生活応援ストライカー月間ンン!!

『アルカディア』10周年記念イヤーに突入中の今号は、前々号の告知通り、A-Fro内掲載者全員に新図書カードをプレゼントの巻! 遅めのエイプリルフールとかじゃないのよ!? 春の新生活であわただしい今、秀作の数々に心癒されてつかぁさい!

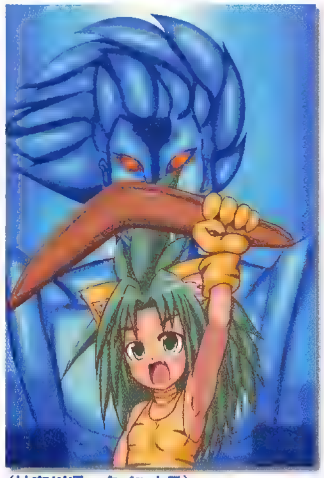
今月のACE!



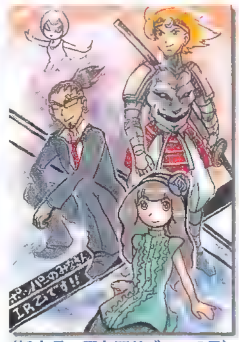
H（愛知県 グリアイ☆リカさん）

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラスト、よもやまパッチコイの当方『アフロCMYK』。投稿量が多いタイトルの作品は独立枠に行きますが、カラー作品なら基本当コーナーあてに送ればコレデヨイと覚えておくと吉。



（神奈川県 タイコウ君）
☆ふぉおあのオープニングが重なって見えたッ!!
チャムチャムも風霊拳の使い手というのかい!?



（栃木県 可九田サブロー Q君）
☆まさに戦国乱世のIR！
あなたは参戦しましたかな!?



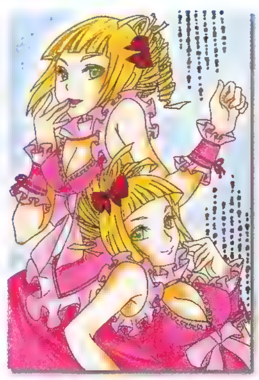
（神奈川県 葵ひなた君）
H まさかの『沙耶の唄』投稿!
クリア所要時間が短い良作です。



（東京都 大沼ヨシザネさん）
☆金髪ツインテ祭、緊急開催ッ!?
右上の人がだれか分かるかな～?



（広島県 るうやさん）
☆旅の途中、雨宿りの思いやり。
お礼はフシギな薬だったり……。



（福岡県 ありあさん）
☆とってもスウィーツでピンクなお二人。
実は性格は正反対なのです!



（香川県 紫さん）
☆旧キャラながらいまだ大人気!
むしろ不動のヒロインかも!?



（愛知県 ケイイチさん）
☆浮遊感に、ギラリとメタル。
この斬新さに酔いしれる!



（愛知県 たいぷR君）
H エンジェルたちは、まだ女の子。
年上のローザさんは頼りになりそう!

アフロ工芸部

立体造形物など、数々の工芸投稿をば取り扱う当方。今月は約一年振りにいただきました、ロシアの風と春の息吹を同時に感じられるこちらをご紹介。



（茨城県 ボルシチさん）
☆以前にもいただいたマトリョーシカの、新作をいただきました。
春にふさわしく、パッと輝くようなアリサの表情がお見事です!
アフロ工芸部はまだまだ健在ですぞ!

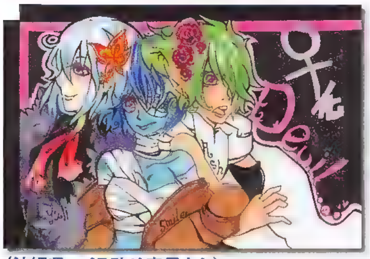
A-Fro回覧板 今月は掲載者全員に新図書カードをご用意していますが、普段は Ⓐ マークが付いているナイス☆作品が掲載された方にお送りしておりまする。また、作品のコメントの頭に H マークがある投稿者の方は、HPをお持ちです! 本誌WEBサイトの「投稿者リンク」コーナーにURLを掲載しておりますので、A-Froツイッターともどもチェックしてくれると吉! →http://arcadiamagazine.com



（大阪府　YU☆3君）
Ⓗ新図書カードの絵柄に続き、バナナンな一枚。
死合い中につまみ食い見つかっちゃった感じ!?



（群馬県　NAGA君）
☆5月の新緑に映えるミク嬢。
稼動がいよいよ待ち遠しい!



（沖縄県　くろ改め空黒さん）
☆三人そろってカラープリセル!
まことに……ビジュアル系よッ!!



（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆別の意味でも豪快・一閃!
カラープリ特集も近い……か?

その一通一通が担当のうれし涙に

10周年祝賀会
～お祝いCMYK～

先月のスタートから引き続き、10周年イヤーのお祝い投稿を多数いただいております! 今回もその一部をばここに!



（新潟県　佐倉信士君）
☆ひそかに某特撮10周年とコラボ!?
歴代ベストキャラでFARじゃい!!



（広島県　温井川天祐さん）
☆10周年犬福ケーキで、祝賀会もスウィートに。
約一匹、すでにデブ福になっていますが……（笑）。



（千葉県　ひよこさん）
☆ロール嬢からもお祝いが!
おおっと、バケツ水は勘弁で!（逃）



（新潟県　相ケ瀬満さん）
☆裏面の祝辞とともに、懐かしの面々が!
『ストZERO』も夏には15周年なのさ!

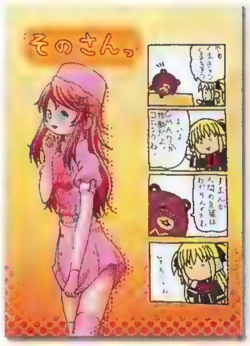
『VII』稼動記念!

マジアカ美術倶楽部

ついに新作稼動開始ということで、今回は4ページ目から飛び出して特別授業! 投稿量次第では、4ページ目でコーナー枠確保も!?



（群馬県　緋雨春菜さん）
☆新キャラは4名出そろいました。が……
まだライラさんにも出演の可能性はッ!!



（茨城県　mikoko君）
Ⓗどこかで見たようなアレの第三話!
……しゃべっとるやないの。



（東京都　よしみ君）
☆新女生徒は今回もみな個性的な予感!
この機にマイキャラ変更もアリかも?



（東京都　QQQ君）
☆新生徒も加わり、今こそ始め時!
背景の釘については先生追求しない!



（埼玉県　たつきち君）
☆元祖「浮遊感」とも言うべき名曲。
サビに入る前がまさにこの絵の感じ!



（大阪府　ムンク園山さん）
☆こちらは元祖ムビキャラアイドル（!?）虎大和!
『Y31』で5人組に進化してましたな～。

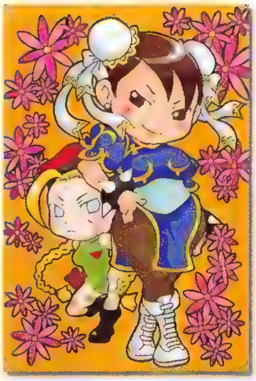


（青森県　五森セキさん）
☆『LoVII』より、切り絵DEセンギアの吸血魔!
プリティー風味に油断すると、シールド封印されまっせ!

A-Fro回覧板
今回割と早いスパンで、絵柄が変わりました図書カード。なぜ早めにチェンジを?　と疑問の声を多数いただいたのでお答えしますと……読者プレゼントとかも含めて前のJ・Bさんのカードが大人気で、もう在庫が数枚程度なのよッ!!（逃）。ちなみに今回のYU☆3君のカードも、作品裏コメントで「欲しい」との声が殺到中です。あなたもこの春、入魂の力作でⒶマーク狙うヨロシ!



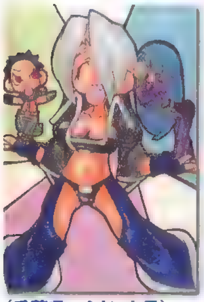
（滋賀県　ドリー虫アター君）
☆ボールを与えればじゃれて当然。でもＥＳスパイクはやめたげて—!!



（北海道　曖昧模糊さん）
Ｈこの不敵さこそ永遠の格闘女帝の貫禄! キャミィがにらんでてもキニシナイ!



（埼玉県　海産物さん）
Ｈ暗闇に踊る、人外なる魅惑の肢体。上目遣いで見上げられたなら、そのまま闇へと引かれて堕ちる……。



（千葉県　んじょも君）
☆三人そろって、後発ネスツ組。初期の性格がよく出てます!



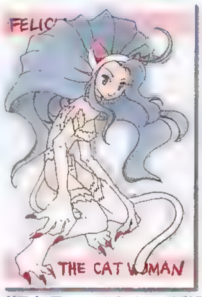
（広島県　森本マイヤー君）
この熱さと涙に、何があったのか思わず問いたくなった一枚。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆『ばくばくアニマル』とは懐かしい! で、この女王様の名前は……?（コラ）



（富山県　流火季月さん）
☆10周年で『キャリ学』復活祈願。またいつでもご愛読ご投稿をば!



（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆今月の獣耳率が高いのは、フェリ嬢のこの可憐さが原因かと。にゃー。



（北海道　包帯ｒｍｘさん）
☆実はひそかにカードゲーム筐体が、ゲセにもあるのですよクフフ……。



（福岡県　武術師某さん）
☆さて、どこのお店か分かりますかな……? ヒントは待ち針の飾りと、奥のチョンマゲ!（え）

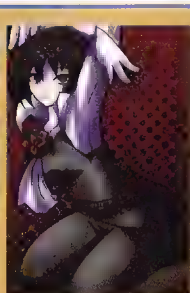


（宮城県　ステレオキャスター君）
☆静かながら、立ち上るこの覇気。いざ、『闘劇』へ……!

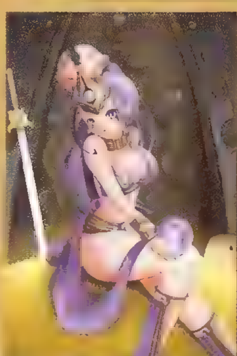
6th新カード引きターイ
悠車ギルド

新エキスパンションの勢いに乗り、そろそろ4ページ目に進出できそうな『悠久の車輪』投稿枠がこちら。新カード引けなくても泣かずに投稿をばッ!!（涙）











コーナー復活に向けて
団結の歌



4ページ目進出まであと一歩なのです!!

A-Fro回覧板　ひそかに投稿メアドが変わっていた事実は先々月にお伝えしました通りですが、文章用の「afro2009@～」とイラスト用の「afro cg2009@～」のうち、前者に間違ってイラスト投稿を送っちゃっても大丈夫?　とのご質問をいただきましたので回答をば。各専用メアドに送っていただけるのが理想ですが、担当者のところにはどちらでも必ず届きます。再送の必要はナッシンですぞ!



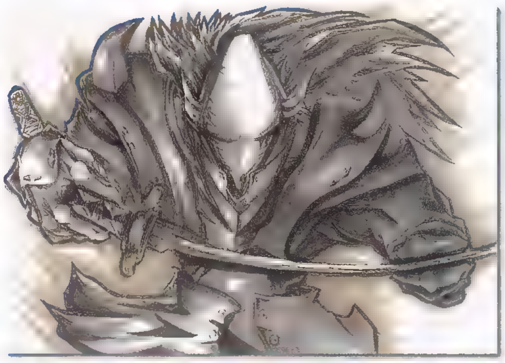
（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆お久しぶりの濫觴神さん！
銀髪マニアの集い、アリな企画ですな。



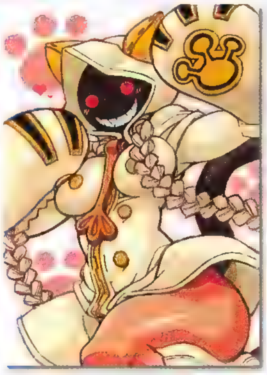
（山口県　水縹ロコさん）
☆緑頭にはネギ必須の時代なのか！
ブッれブレにしてやん（ｒｙ

家庭用も待機中！
ブレイ部（仮）

闘劇に向け、そして家庭用『ブレイブルーCS』の発売に向け、一層盛り上がっていく当部ですが（仮）マークは存続中。



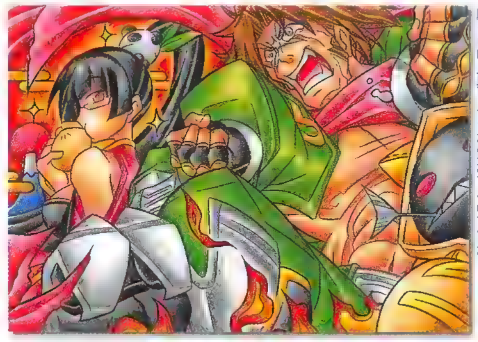
（大阪府　黒助君）
☆畏れらるるは英雄の名ではなく。
みなぎる覇気こそ武人の誉よ。



（大分県　隆男君）
☆たとえ素顔が分からぬとも、ケモナーソウルがあればそれで支持されるんですYO！



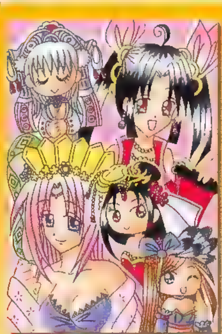
（埼玉県　涼風君）
☆ちょっ！　このバージョンでも
実際に闘ってほし過ぎるのですが！



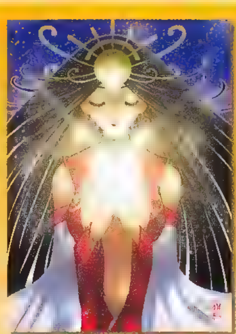
（東京都　良月君）
☆バングとタオカカが一緒にいると、周囲の温度も20度くらい上昇しそうな気がするのですが！

ダイナマイト

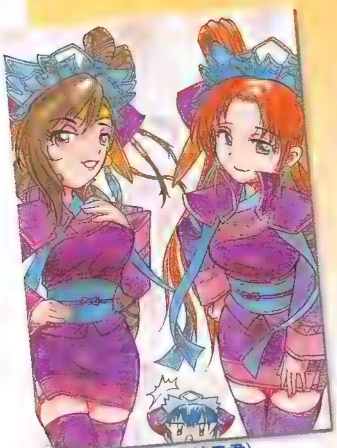
殿っ！　先日の「三国志大戦３ 全国大会」にて、ニューバージョン始動のアナウンスがありましたぞ！　めでたいですな～。めでたいついでに、久々の特集募集をば！　今月募集するのは「親子武将」。各国の名物親子鷹イラストをお送りくだされ！　仲むつまじい親子愛投稿、お待ちしておりますぞ！



（福岡県　赤松セリさん）
☆甄洛ズを一同に結集！
どのスタイルも麗しいですな～。



（石川県　チーパオさん）
H 邪馬台国が誇るシャーマン、卑弥呼殿。大陸でもその威光は健在ですぞ。



（宮城県　はなやか涼子君）
☆もういっそ、群雄勢力女性武将の公式衣装にしてもいいと思うでござるッ。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆珍しく、寝起きサッパリな蔡文姫殿。
おみ足もまぶしいですなあ。



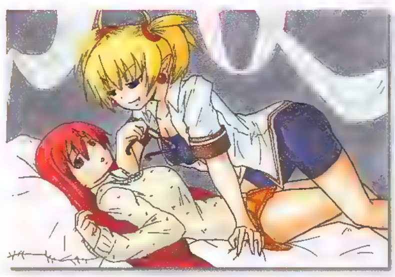
（埼玉県　ヨネヌマさん）
☆そんなわけで、次回特集は親子武将特集！
関親子は人気が集まるに相違無いですな。

今回はツインテ特集!?
アルカナシグナルズ NEO

偶然が神のイタズラか、なぜか今月はリリカ嬢とシャルラッタ嬢のイラストが多く届きました……って、これってツインテール特集をやれということですか!?



（千葉県　N・H君）
☆よくよく考えると、魔族の女の子でも普通に通える御苑女学園ってすごいですよね。



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆仲良きことは喜ばし……あれ？
頼子嬢に危機迫る!?

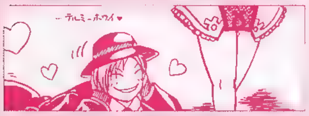


（神奈川県　エレ君）
☆音も無く違えた、二つの道。
二つの魂が交わる日は、まだ遠く。

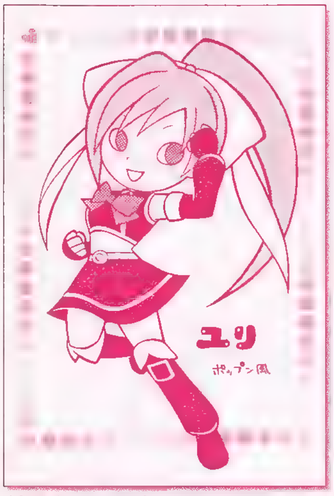
A-Fro回覧板　今月の投稿情勢を大発表！　続編稼動の余波をかって、『マジックアカデミー』関連の投稿が大躍進！　ニューバージョン稼動の追い風を受け、『悠久の車輪』も人気急上昇。このままいけば車輪ギルドは来月以降にコーナー定着化しそう!?　『三国志大戦』の新展開もアナウンスされたので、こちらの投稿の方も盛り上がりそうです！　『戦国大戦』も動向が気になるところ……。このページの枠をゲットするのはどのタイトルだ!?

アフログレースケール。

ゲーマーの日常が垣間見える文章ネタのモノクロページ。今月はいよいよ10周年企画の募集を開始しつつも、やはり掲載者にはもれなく新図書カードをプレゼンツ!



(愛知県　御影道行君)



(大阪府　J・Bさん)
☆いつでもどこでも元気娘は、まだまだ新生徒になんか負けてられません!

春のゲーム戦線異常なし!

『クイズマジックアカデミー7』に釘宮声の新生徒だとうっ!? ならばやるしかないじゃないかッ！今からどんな言葉で罵倒してくれるのか非常に楽しみです！

実は私、恥ずかしながら『マジアカ』は『II』と『DS版』を少しかじった程度なのです。しかし、今回はものすごく心がひき付けられてます。そのキッカケになったのがアイコたんな訳で（笑）。『マジアカ』から足を遠のかせていた理由に、今さら始めてもクイズ王みたいな人しか居ねぇんじゃねえかと体を震わせていたのですが、ゲームの楽しみ方は千差万別。何もトップを目指すだけが目的じゃないし、ゲーセンライフをさらに華やかにしたい。その糧の一つとして『マジアカ7』を遊んでみたいと思った次第であります。動機は不純ですがね（笑）。

何にせよ、サイフにもう1枚ゲームのカードが増えるということが待ち遠しいです。

(埼玉県　AC30号君)

☆春は出会いの季節なんじゃい、ぐおおーっ！　ってなあんばいでやって来た新キャラクターたち。罵倒してくれるかは置いといて（笑）、どんた様も魅力的なことは間違いナッシン！　ゲツリ坊も長年使い続けたサンダースから、ミューの人へとキャラ替えするときがやってきたのかもシ・レーヌ。グムー、今世紀最大級のすさまじい方向転換っぷり。

AOUショー行って来ました。ビーマニライブが超熱かったです！『ギタドラ』、『jubeat』、『ポップン』、『DDR』、『II DX』と各シリーズの代表曲が演奏されて大盛り上がりでした。"あいのうた"が生で聞けたのがうれしかった……。

いつかフルサイズでのライブが開催されることを期待してます！

(京都府　dash君)

☆ゲームの展示はモチロン、各種イベントも楽しみまくれるAOUショー。興味のある方にはオススメだぞ！

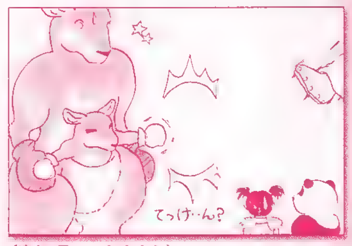
No.119の91ページ、ゲーム小ゼルの4コマ。ラストの「ズコー！」で『式寺』の「SigSig」を思い浮かべた私は、三十路を過ぎてもまだまだゲームから卒業できそうにありません。ポップンでもズコー。

(石川県　村瀬愛さん)

☆春が別れの季節なんてどこ吹く風！　アーケードゲーマーに終わりなんかは無いのです。そこにゲーセンがある限り!!



(青森県　水玉うるるさん)
☆首切り破沙羅とかがり火を連想すると言われて以来、すっかり美しい悪夢の日々です。



(高知県　こんまさん)
☆うっかりポッケに入っていたのがAlex Youngとかじゃなくて一安心って話ですよ。

A-Fro THE くえすちょん

店員さんと会話をしますか?

集計完了!

●店員さんと交わす会話内容の分布

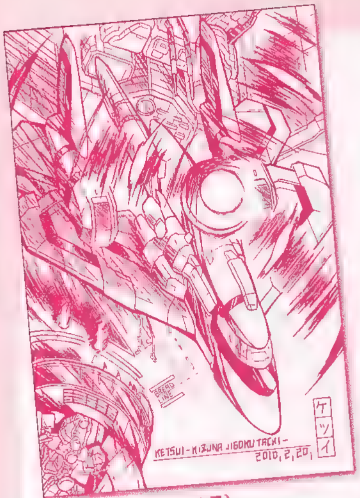


A・Fro回覧板 この原稿を書いている前日がこっそり誕生日だったげっつ☆ですが、そんなことには微塵も気が付かずに一日中アフロのお仕事に追われてやりましたよ!　そんなアフロへ最近増えてきている質問が、「アニメなどのキッズカードのイラストは投稿してもいいの?」といったもの。答えは「どんどこさ送ってネ!」です。ゲーセンにある以上はフリーダム地獄めぐりナンだーゾ!

20年分のありがとう

MVS大明神 2010

そのお祝いの声は、いかに愛されていたかの証明。その一部をどどーんと紹介!



(山口県　TEN HEAD君)
☆世界が絆地獄でてんやわんやなころ、どうやらアルカディアは54周年記念。



(大阪府　華南さん)
☆お姉なチャンバラぽいですって!? こ、心のサイバーダマシイをしっかり!

祝、NEOGEO 20周年!!　そういえば小学生だった当時、『餓狼伝説2』のテリーの勝利ポーズがはやっていて、体育の授業でサッカーやバスケのゴールが決まるたびに「OK!!」と紅白帽を投げていました。そのほかにも、ほうきを回してビリー・カーンの真似や、不知火舞の「日本一!!」の胸のぷるるんには、まだ小学生の僕らは興奮したりしたものでした(笑)。そして現在も、そんなNEOGEO LOVEは変わりません!! これからも頑張ってください、SNKプレイモア!

(栃木県　@kira君)

☆ゲツリ坊も当時、ベノムストライクをミノムシライスと空耳して連呼し笑われました。中学生だってえのに!

NEOGEO 20周年おめでとうございます!!!　バイト代のすべてをつぎ込んで本体と『サムライスピリッツ』、『キングオブファイターズ'94』を買って力尽きたあのころを思い出しました。

(東京都　ユキヤス・ワカバ君)

☆そういえば発売当初、家庭用『サムスピ』のROMの出回りがすさまじく悪くってやきもきした気が(笑)。

No.119のNEOGEO特集を読みながら、専門学校生時代に友人たちと家庭用NEOGEOで、『ガロスペ』や『サムスピ』、『KOF』を夜遅くまで対戦していたころを思い出しました。

あの高額ソフトのもとは軽く取れるぐらいやってました。

(北海道　TR伏古君)

☆家庭用は『ガロスペ』でリョウが使えたり、『KOF'94』で個人戦ができたりと抜かれまくったド肝不足!

中学のころに行っていた駄菓子屋に『メタスラ』の入ったNEOGEO筐体が置いてあり、友人がよくプレイしていました。自分はいつも見ているだけだったのですが、大人になった現在、無性にそのときのゲームが気になりだし、家庭用を購入。結果、当時プレイしていなかったことを激しく悔やむことに。

間接的ながら自分の中学時代の思い出の中にもNEOGEOは存在し、また、その内容の良さを知り、最近はほかのNEOGEOタイトルにも興味津々です。

(兵庫県　敗北君)

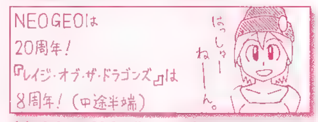
☆無意識のうちに関わりを持つほどの存在感。ビバ、NEOGEO!　ボクらにすてきな宝物をありがとう!!



(千葉県　きな子もちさん)
☆話題沸騰の誤植TシャツNEOGEO編。まさしく伝説としかいいようがなひ。



(鳥取県　コニャック君)
☆異端児でありながらこの完成度!



(東京都　外れブロー君)
☆ならば『闘婚』からはななしゅーねーん。



(群馬県　NAGA君)
☆無駄にしたら許るさん(ゆるるさん)!

A-Fro 10周年企画

募集テーマ	10年前は○○してました
・当時の生活 ・投稿のキッカケ	・ハマっていたゲーム ・今後のゲーセンについて　など

これまでに決まっている企画案

アフロズ地方ゲーセン行脚	イラストコンテスト企画 ・某新規画像サイトとの提携 ・キャラ人気投票を兼ねる
投稿者集会ダイナマイト(続編)	
[illegible]	
レゲー宿旅行ツアー(旅費自腹)	バンザイイラスト大集合
ゲーセンノートリレー	単発特集リターンズ
全アーケードキャラ人気投票	編集者にインタビューなど
自分の一番好きなキャラ主張 ・文章、イラスト問わず	テーマ「トレス」のA-Fro DE モード
	東西対抗投稿合戦

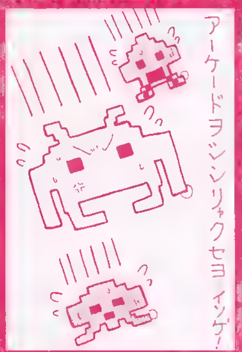


A-Fro ツイッター
http://twitter.com/
※ハッシュタグ#afro_arcadia

A・Fro回覧板
【投稿全般・鉄の掟】◯全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。◯投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。◯投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。◯締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】◯文字数は800字以内にまとめてください。◯アフロズがリライトいたします。◯E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!

アルカディア大瀑布

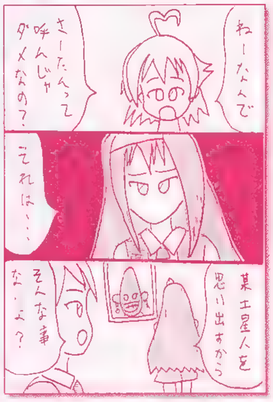
エロスに女体化、果てはふんどしまで！ 言葉にすると何だそりゃなこのバラエティコーナーは、読んでしまうとますますの何だこりゃ！



（茨城県　山キョー君）

A-Fro 漫画道場

最新の現役タイトルから、かつての名作まで。アーケードゲームの漫画が読み放題でウッハリな感じなのが当コーナーの良いトコロ！



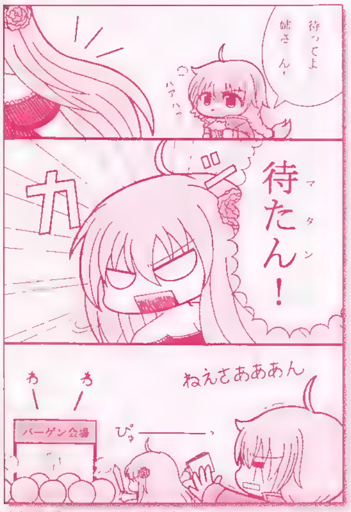
（長野県　LEG君）
☆その昔『スタグラ』というゲームに、闘う大道芸人とやらがおってのう。



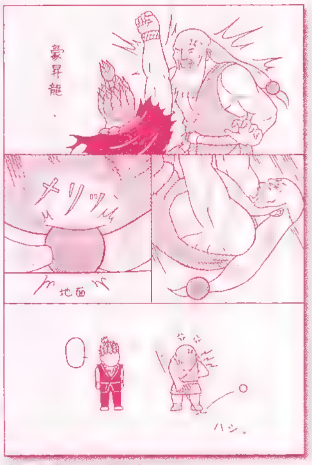
（新潟県　葛篭きりやさん）
Ⓗ天地人ブームの新潟で売っていたそうですが、実家が新潟のゲツリもかなり見てます（笑）。



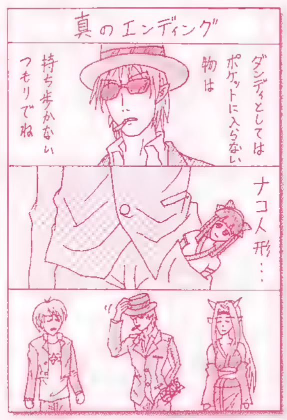
（東京都　ゲコゲさとる）
Ⓗあの手の角度にあの「はは～ん？」。間違いねえ、ヤツが革命を起こして帰ってきた！



（大阪府　せのお東君）
☆そうです、そうなんです。ここでは10周年だろうとおかまいなしにSGなんです。



（大阪府　作左君）
☆使いようによってはマッサージに便利そげ。こう、腰の辺りをグリグリっとね。



（神奈川県　Ken君）
☆おおう、キマッてるぅー！そのままムーンウォークとかも似合いそげDA！



（長野県　まっきーさん）
☆ぬっはあ！　このチャムかわいスギール!!兄の愛とは偉大なのであるなあ。



（熊本県　エレ金哲君）
☆いつの時代も、少しでもユンボ的な乗り物はATM荒らしに使われてしまうま。サメザメ。



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆鳥肉はまあいいとして（いいのか!?）ウサギの肉ってアナタ！　おそろしい子!!

健全☆お色気

ゲルエロス村

エロスといっても、それはきっとサワヤカ系！　ほんのりシトラスの香りが漂うのっす。



（群馬県　とことんアフロ君）
☆そのためだけに、水っ気を帯びたバディを保ち続けているのだねえ。



（宮城県　銀漢君）
☆明かりを照らしながら木の実を取れる物があったら、さぞ便利だろうて。それでいてセクシーダイナマイツ。

A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】　カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK　推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

女体化バリアフリー
ブリセル大作戦

男子を女子に変えましょう。ついでに女子も男子に変えましょう。つまりは、そんな感じ!



（鳥取県　LIME君）
☆動物だろうが問答無用のブリセルんぐ! その結果、まごうことなきクマ子さん。



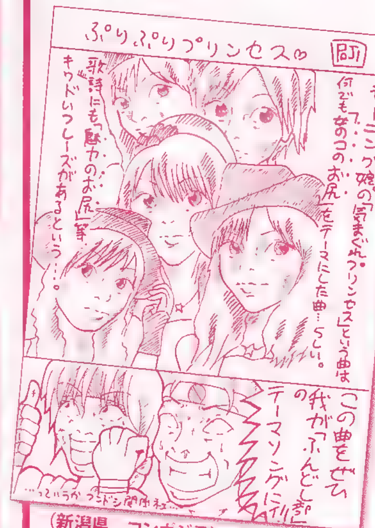
（静岡県　あいのさん）
☆茶倉夫（たった今命名）君の男前っぷりがパねえっす!　てか、その迫力がちょびっと怖ひ?



（栃木県　ナーガ春亥さん）
☆うぬぬ、ネスツはそのクローン技術を無駄に駆使しまくって、早くこのような人を作り出すべき!

アフロの未来が迷子だYO!
A-Fro ふんどし部

ふんどしこそが神の布切れだと信じてやまないのがふんどし部。だということは、もはや語らずとも周知の事実なのであった。

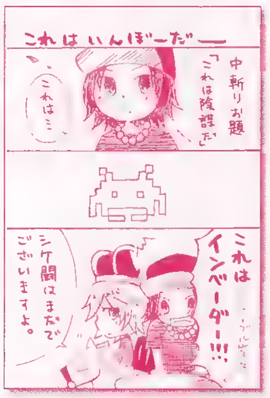


（新潟県　コンボジ君）
☆どうしよう!　ただでさえ迷子だったドシフン部が、さらにあさっての方向に!?

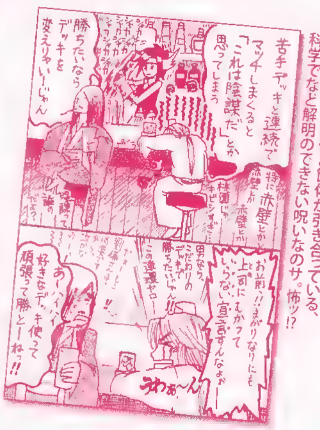
A-Fro 中斬利（ちゅうぎり）

決められたお題を使ったマンガ形式の大喜利コーナーはコチラ。

お題「これは陰謀だ」



（兵庫県　アルルハイジさん）【1枚】
☆シケギャグ闘劇前にしてこの有様。これこそが陰謀だと思わいでか!



（東京都　かのこさん）【2枚】
☆ハハ、きっと筐体と筐体が引き合っている、科学でなど解明のできない呪いなのサ。怖ッ!?



（宮城県　はなやか涼子君）【4枚】
☆うむ、陰謀とはかくあるべきよのう。逃げ道の無いところなど、陰謀の鏡。

今回募集のお題
なぜ戦うの?

今回のお題はLEG君からの出題です。この言葉をタイトル以外に使用してください。ところで、名前の後ろの座布団の枚数はたまると何が起こるのかアフロヅにもナゾなんですが。

無理相 無解決 MMマーガ

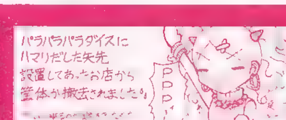
その後友達となる先月の『ワルキューレ』語りの初対面協力人は、格ゲーブームに目もくれず『ヴォルフィード』や『アトミックロボキッド』を1コインクリアし始める漢だったというのはまた別のお話。

「杉並区」と「初音ミク」って似てない?　語感が。
（東京都　外れフロー君）
[illegible]

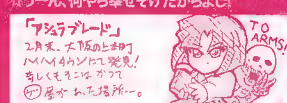
メストの原稿の数々は、商品化のためだったというのかい!?
（大阪府　作左君）
[illegible]

先日、今は亡きマルゲ屋で購入し長年愛用していたゲーメストキャップが天に召されました（泣）。アルカディア編でアルカディアキャップを発売する予定はないのでしょうか?　（石川県　二代目SB1号君）
[illegible]


（東京都　＊takako＊さん）
☆うーん、何やら幸せそげだからよし!



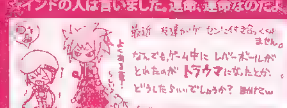
（福島県　森園泉さん）
☆最近まで置いてあっただけでもミラクリ。



（奈良県　てつみん君）
☆インドの人は言いました。運命、運命なのだよ。



（石川県　[illegible]）
☆よかったのう、よかったのう。しみじみ。



（神奈川県　トリガさん）
[illegible]



（宮城県　はなやか涼子君）
☆さっそくNo.119のP81と比べてみよう!

Shake The アフロヅ

ケソ　やったー、やったー!

げっつ☆　やあ、とってつけたような表現で10周年企画本格スタートのアッピルですね!?

ちくわ　ホッホッホ、ゲツリ坊は歯に衣を着せぬのう。

ゲツリ　また妙な呼び方を……、あっ!　名前の表記まで変わっちゃったじゃないですか!!

ケソ　そういえば、10年前のゲツリは『ドラマニ』マニだったのぜ?

ゲツリ　若い力任せで日々暮らしてたっぺえです。

ちくわ　しかし『ポプソ』でピストルのみというのは、仕事をサボっとる今の怠慢な我ら向けだのう。

編集尾崎　よく臆面も無く堕落しきれますね。今月はドラムスティックで小突きますよ?　ゴスッ

アフロヅ　どうやら我ら10年前から成長ナシッ!

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**5月18日(火)必着!**　応募要項は82ページ〜83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

杏野はるなの

Lady's Game Center



ゲームとは一体だれのためにあるのか？　そしてこれからゲームはどこへ行くのか？　それを業界の人が意識しない限りゲーム業界は衰退していくだろう。新しい風を吹かすのはきっと本誌を読んでくださっている皆様なのだ！



杏野はるな
PROFILE
ゲーム業界に彗星のごとく(？)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が生まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚かさせ、不思議な世界へいざなう。推理ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている。

最終回なのです!!

今までの連載で話したことを、正直に書いてしまうのである!!

2010年現在、紙媒体のメディアは非常に苦戦を強いられている。特に一時期はバブル状態だったゲーム攻略本は数万部でヒットとされるようになってしまった。考えてみれば当たり前なのだ。何しろネットがこれだけ普及した現在、情報はほとんどネットで手に入るし、即時性もある。さらにコミュニケーションを取ることが簡単。そうなると紙媒体の勝ち目はない……。本誌も厳しい戦いをしていると聞きます。でも、だからこそ紙を大事にしたいと強く思うのです。それでは具体的にどうすれば本、ゲーム雑誌が売れるのか？　答えは簡単。紙から発せられる価値のある記事を増やす。それだけなのです。例えば、小説の良さ。今は携帯でも小説や文学を読むことができるけど、どうにも「趣き」を感じない。それは音楽をデジタルデータで聴くよりも、ライブの会場で聴く方が良いのと同じ、また、プロレスをテレビで見るよりも会場で見る方が数倍興奮するのと同じなのです。



今のゲーム雑誌は最新情報ばかり。その裏側はもちろん宣伝を入れなければ商売にならないというのが一番の要因なのですが、そればかりを繰り返すと、つまらないスパイラルに入ってしまう。はるなが昔の雑誌を読んでいて一番感じるのは、ライターの方の個性が非常に出ている、ということなのです。これは一長一短あると思うのですが、それが雑誌の「色」となって、魅力となっていく。そんな気がするのです。はるなが敬愛してやまない「Beep」という雑誌があります。もちろん私はまだ、22歳ですのでこの雑誌が発行されている時期に生まれていないのですが、4年くらい前に興味があり、何とか集めて読みました。すると、一番ビックリしたのは「読むのに時間がかかる」ということだったのです。今のゲーム雑誌はカタログ同然なのでパラパラと流し、読むのに長くても2時間くらい？　でしょうか（個人差はあると思いますが）。しかし、その「Beep」という雑誌はとにかくテキスト量が多く、企画が斬新、さらにゲームをカルチャーとしてとらえており、読むのに倍以上の時間がかかったのです。もちろん、その「長い」は苦痛でなく、脳が活性化されるといいますか、知識が自分の脳みそのシワに確実になっているのを感じたのです。最新のゲームがいつ発売になるか？　どんな内容か？　というのはネットには絶対に勝てないので任せておけばいいと私は思ってしまいます。紙にしかできないこと。紙からの情報だからこそ価値を持つ、生きたコラム。それがこれからゲーム雑誌が生き残っていく「住み分けの場所」なのです。

「遊び心」が無ければ面白いものは作れない

私、杏野はるなは今22歳です。でもレトロゲームを勉強するという気持ちに関してはとても強い気持ちを持っています。それは、今までお会いさせていただいたドルアーガの塔、ゼビウスなどの製作者の「遠藤雅伸」さん、そして、黄金期を見てきた「高橋名人」ほか当時のクリエイターさんたちと深いお話をしますと、当時のゲーム製作への情熱が今と比べて非常に深く、そしてなにより「楽しんでいる」のです。ゲームは娯楽産業です。もちろん仕事ですので遊んでいればいいというわけではございません。しかし、その作り出す裏には「遊び心」が無ければ絶対に面白いものは作れない。そんな気がしています。雑誌、書籍の製作も同じで、ライターの方が本当に楽しんで、興味を持って、編集長を口説いて口説いてなんとか通した企画は絶対に価値があります。はるなはゲームミュージアムを建設するための通過点として「アイドル」という職業をやっているに過ぎません。これから本誌を読んでいただいていて、ゲーム業界（雑誌業界）に入りたい、と思っている方がいらっしゃいましたら、どうか「枠に入らない」でください。モノ作りって本来自由なんです。奇抜な企画を立てるのは「タダ」です。それが通らなくても、通っても「枠」や「無理だろうな～」で自分の気持ちを隠してしまわないでくださいませ。新しいものには「違和感」があります。人はそれをたたくでしょう。でもいいのです、信じていれば。自転車にだってだれもが最初は乗れません。その気持ちを覚えていれば、新しいことを始める人をだれもきっと非難できないから。

と、最後は熱く語ってしまいましたが、22歳の小娘でもこれくらいにはなれます。

自分を曲げずに貫くこと。それが私から皆さまへの感謝の気持ちとさせていただきます。また、杏野はるなコラムはパワーアップして帰ってきます。そのときは、またよろしくお願いいたします♪



このコラムはいったん終了となりますが、これからもまだまだ頑張っていきますので、応援よろしくおねがいします！



ウメハラコラム 道

今月は3人による対談編。テレビ番組の取材をきっかけに、知られざるウメハラの原点を見詰める。過去から今の我々が得るのは、懐かしく、美しい思い出にあらず。対戦格闘ゲームの隆盛期を振り返りながら、今、何に取り組むべきかをウメハラが考える。

ウメハラ

モリカワ

1990年代初め……対戦格闘ゲームの大ブームが起こる。全国規模の大会に、決勝進出を目指してエントリーが殺到。それから20年。格ゲーシーンも、景色も、何もかもが様変わりした。

テレビの取材で訪れようとしたウメハラ「思い出の地」とは？

ウメハラ(以下ウ):今回はゲストがいます。M氏です。

M:Mです。よろしくお願いします。

モリカワ(以下モ):よろしくお願いします。今回はウメハラから話したいことがあるんでしょ？

ウ:そうだね。今月の末にアメリカで『スーパーストリートファイターⅣ』の発売記念パーティーがあるんだけど、それに呼ばれてエキシビジョン戦をすることになりました。それと、もう一つ。マッドキャッツという会社が俺のスポンサーになりました。

モ:いずれは、そういうこともあるかとは思っていたけど、ついにスポンサーが付きましたか。

ウ:うん。まあ、これにはいろいろな心境の変化や格ゲー界の変化が影響してるんだけど、とりあえず、そういうことになりました。

モ:へー。具体的にどういう活動をしていくの？

ウ:それを言う前に、つい先日、NHK-BS2の『MAG・ネット』という番組が『ストリートファイターⅣ』の全国大会を取材して、それに俺も協力したんだけど、そのとき『ウメハラさんの思い出の地って何かありますか？　もし、あれば取材したい』という話をされたのね。

モ:それは、よく行ったゲーセンっていうこと？

ウ:いや、別にゲーセンに限定されてはいなかったんだけど、『ストリートファイターⅣ』の大会を取材しているんだし、ゲームに関連した場所の方がいいでしょ？　んで、結構考えたんだけど、難しいんだ、これが(笑)。

モ:ゲームに関する思い出の地なんていくらでもありそうなもんだけどなー。多過ぎて、かえって難しい？

ウ:まあ、そういうことだね。まず思い付いたのは「初めて出場した全国大会の会場」ってのはどうだろう？　ってこと。

モ:おー。なるほど。ちなみにその場所は？

ウ:両国国技館。スーパーファミコンで発売された『ストリートファイターⅡ』シリーズの全国大会が、両国国技館で3回開催されたんだけど、その最後の大会になる『スーパーストリートファイターⅡ』の大会で初めて予選を通過することができたんだ。

モ:へー。そのころは格ゲーをやっていなかったから、そんな大会があったのは知らなかったなー。初めて通過したって事は、それ以前も予選には出てたの？

ウ:大会の存在を知ったのが、『ストリートファイターⅡ'ターボ』のとき(スーパーファミコンの2作目)だったんだけど、その大会では2回だけ予選に出たかな。

モ:なるほど。それで、次の大会では予選を通過したと。ちなみに予選には何回くらい出た？

ウ:うーん。4、5回くらいかな？　昔の事だからよく覚えてないけど。

モ:ふーん。結構苦労したんだね。当時、予選を通過するのは大変だった？

ウ:いやー本気で遠征すれば、そんなに難しくないんじゃないかな。何せ、予選通過者が8500人も居た大会だからね。

モ:何じゃそりゃ!?　スゲー規模だな。そんな大会があったんか！

ウ:今じゃ考えられないよなー。いったい何人予選出てんだよっ！　って話だからな(笑)。予選を通過するとパスポートがもらえるんだけど、当時は予選通過者のリストなんて無かったから、何回も予選を通過して、そのパスポートを売りさばいてる輩までいたからね(笑)。

モ:熱過ぎるだろ(笑)。ちなみに本番の結果はどうだったの？

ウ:ベスト16だったかな？　さすがの天才も13歳のころはそんなもんです。

モ:なんだコイツ？　気持ち悪。でも、結果はともかく、それだけの規模の大会なんだし、そこが思い出の地ってことでいいんじゃない？

ウ:うーん。でもさ、初めて優勝した全国大会の会場ってのも捨てがたい訳じゃん。

モ:あーなるほど。それはどこなの？

ウ:浜松町のニューピアホール。『ヴァンパイアセイバー』ので優勝したんだけど、当時の大会はこの場所での開催が多かったから、両国国技館よりも思い出の地にふさわしいかなって思ったんだ。

モ:まあそうかもね。じゃあ、そこで取材したんだ。

ウ:いや、それがさー、やっぱ一番の思い出の地はゲームと初めて出会った場所だな、って思ったんだよね。

モ:めんどくせー、コイツ。もう、ニューピアホールでいいじゃん(笑)。

ウ:いや、適当はよくないなって思ってね。もっとも、その店はつぶれてたんだけどさ(笑)。20年も前の話だから、しょうがないけど。

モ:んじゃ、ニューピアにしたんだな。そうなんだろ？

ウ:いや、まあ待て。俺が子供のころに練習してた場所って近所の模型屋だったんだけど、今思えばそのころが一番楽しかったなって思ったのよ。だからその模型屋を紹介しようって思ったんですわ。

モ:へー。模型屋ねー。最近はあまり見なくなったけど、そんな店にまでゲームって置いてあったんだね。

ウ:そうなんですよ。ところが、15年ぶりにその模型屋にいったら跡形もないんですねー。困ったもんです。

モ:あー。まあ、今の子供はプラモとか作らなそうだもんね。

ウ:そうねー。んで、当時は駄菓子屋のゲームコーナーにもよく行っていたから、近所の駄菓子屋も行ってみたんだけど、4軒行ってすべてつぶれてましたよ。結局、思い出の地

「ストリートファイターⅡ」シリーズ全国大会

本誌読者にはいわずと知れた対戦格闘ゲームの元祖的存在『ストリートファイターⅡ』。そのブームがいっそう拡大したのはSFC版が登場した92年以降のこと。当時最も普及していた家庭機での発売とあって、普段ゲームセンターとあまり縁の無いゲームプレイヤーを巻き込んで、「対戦格闘」という新たなジャンルのゲームを日本全体に広めた。そんな熱気を受けて、カプコンによる主催で開催された全国大会。決勝の舞台は、格闘技の聖地『両国国技館』とあって、全国から参戦者が集った。なお、いずれの大会も、SFC版を使用とあって、操作は純正のコントロールパッドを使用。現在の「闘劇」とは雰囲気や環境は大きく異なっています。



存在していて当然、という風景こそ、気つかぬうちに人知れず消えていくものだ。ゲームのある風景も、時代とともに変わる

はありませんって言ったんだけど、これをどう思う？
モ：そんだけ悩んで結局無しかよ！（笑）　いや、どう思うって言われても。しょうがないんじゃないですかねー、今は少子化の時代だし。
M：俺らの時代は駄菓子屋って社交の場だったけど、今の子供はあまり外で遊ばないからね。それに結局、財布を握っているのは親でしょ。その親が今の子供に何か買ってあげようってときにわざわざ模型屋や駄菓子屋に行くとは思えないからね。
ウ：なるほど。他にも減ったなーという商売って結構ありますよね。つい最近、家の風呂が壊れたから、近所の銭湯に行ったんだけど、銭湯も減った。中に入ってびっくりしたんだけど、今って銭湯は450円もするんだね（注：東京都の料金）。今は無料でシャワーを貸してくれる漫画喫茶も珍しくないのに。風呂だけで450円は高過ぎるなって思ったんだけど、その場に居た客は皆、知り合いで、世間話で盛り上がってるんだ。それを見て、昔は銭湯も社交場の一つだったんだなって気付いたのね。まあ、俺のような若い客は一人も居なかったし、銭湯の数は減る一方なのかもしれないけど、有るのが当たり前だと思ってた社交場が無くなってしまうのは寂しいよ。
モ：んーまあ確かになー。駄菓子屋で思い出したけど、メンコやベーゴマってまだあるんかね？
ウ：いやー見ないな。俺が子供のころはメンコはたまに見たけど。
M：えっ、君たちメンコやってないの？
ウ：いや、俺はちょっとやりましたよ。丸い「キン肉マン」メンコ。
モ：あー、知ってる知ってる。
M：はっ？　なにそれ？　メンコっていったら長方形でしょ？
ウ：知らないっすねー。「キン肉マン」か「聖闘士星矢」の丸いメンコしか知らないっす。Mさんはメンコで遊んでたんですか？
M：俺たちが子供のころはメンコで遊んでたよ。使っていると角がめくれてくるから、セロテープで補強するんだけど、それが地域によっては反則だったりとかね。そうか、メンコはもうないのかー。そういや今って公園でのボール遊び禁止なんでしょ？
ウ：あっそうなんですか？　まあシカトでしょ。そんなもん。
M：いやいや、ダメでしょ（笑）。まあ、公園でボール遊びしてると近所の家の窓ガラス割ったり、盆栽倒したりするから問題はあるんだけどね。
ウ：ガラス割りましたねー（笑）。その後、全力で逃げるんですよ。
M：いや、逃げないだろ（笑）。近所でやってんのに逃げてもしょうがないだろ。
ウ：逃げます。絶対逃げます。別の公園まで全力で逃げます。
モ：ワハハ、逃げる先も公園かよ（笑）。
ウ：まあ、ちょっと話がそれたけど、俺が言いたかったのは、今あるものがいつまでもある訳じゃないってことなんです。
M：あー、なるほど。

対戦格闘ゲームの未来のために　ウメハラの決意と行動

今月のウメハラコラム、懐かしい日々を振り返る不思議な展開となったが、実はそれは序章に過ぎない。以降、過去の風景からウメハラが何を感じたか、対戦格闘ゲームの火を絶やさぬために何をすべきかに話はおよぶ。そして「未来」へ向けた行動を始めた！

ウ：格ゲーは、[illegible]で大会をやってたころをピークに、衰退していく一方じゃないですか。今はまだマニアたちが支えてなんとかなってますけど、このままだと、そう遠くない未来に格ゲーって無くなってしまうだろうなって実感したんですよね。
モ：銭湯からそんなこと思ったんか（笑）。
ウ：銭湯もそうだけど、模型屋や駄菓子屋、メンコが無くなってたこともだよ。話は長くなったけど、俺がやっていきたいことっていうのは、格ゲーをこれから先残していくための活動なのよ。
モ：なるほどね。ウメハラがそういう形でゲームに力を尽くそうと思ったというのは意外だな。俺は格ゲー以外のウメハラも多少は知っていて、格ゲーが衰退の一途をたどったとしても、それはそれで仕方ないという感じでひょうひょうと受け止めるのかなと思ってたからね。
ウ：そうだね。十代のころはゲームをやりこんでいるにもかかわらず、自分にとってゲームが特別な物だと思ってなかったからね。でも、時間がたっていろいろな事がわかって、視野が広がった今では、自分にとってゲームは特別なんだって思えるようになったんだよね。最近、海外に行くことが増えたけど、海外のプレイヤーも十代のころの俺と同じような悩みを持っていると感じた。
モ：ん？　それはどういう事？
ウ：自分にとってゲームが特別だと思えなかった理由の一つには、世間の評価も関係してる。今でもそうだけど、特に昔はゲームが悪とされてたからね。そんな中、十代の若者が自分にとってゲームが特別なんて言えるはずがないよね。それでも日本はゲーム大国だからまだいいけど、海外の大会で出会った外国のプレイヤーたちからは、[illegible]狭い思いをしてるような雰囲気を感じた。言葉が通じなくても、そういうことは分かるからね。今、各国の格ゲーの火というのはとても小さいものなんだ。だから、どの国も小さな火同士つながって一つの大きな火にしようと頑張ってる。普通は勝負事なんだから、国同士の対抗意識というものが生まれそうだけど、今は格ゲーを盛り上げるという一つの目標に向かって各国が協力し合っているんだなという印象を受けた。
モ：へー。それは実際にいろんな国に行っているウメハラならではの感想だな。
ウ：うん。でもね、少し前の俺ならそういう努力を何とも思わなかっただろうね。どうせ格ゲーの火はこれ以上大きくならないよ、頑張っても無駄だよって内心思っただろう。でも、今は違う。彼らの努力は本当に凄いなって思える。事実、俺にスポンサーが付いたのだって、顔も知らない人が俺の試合やら何やらをネット上にアップして、それを見た人たちの応援の積み重ねがあったからでしょ？　彼らには特別な意図は無いけど、そういう小さな積み重ねがいろいろなものを動かす力になるんだなって、俺自身が身をもって体験してるからね。だから、海外の人たちの努力を軽く見る気持ちは全くないし、俺も協力したいなという考えになった。そして、できれば日本のプレイヤーにも、自分たちの居場所は自分たちで確保するんだという海外の人の姿勢を見習ってほしいと思っているよ。
M：なるほど。確かに日本のプレイヤーは自分たちの好きな物であるにもかかわらず、少し世間の風に吹かれただけで自分の考えを曲げてしまう印象があるね。二言目には「たかがゲームなんだし」と言ったりね。
モ：ありますね。2ちゃんねるの[illegible]のスレッドなんかを見ていても、トッププレイヤーやジャンル自体を貶めるような書き込みはよく見る。お前も好きだから見にきてるんだろ？って（笑）。そういう人ってその世界における自己実現度の低さからくる反動だったり、常に仕事や勉強が第一であり、娯楽に対してある一線を引いて楽しむのを美徳とするような日本人の勤勉さから来るのかなと思ったりするけど、悲しいよね。
M：そのジャンルを愛する人間が世間に対して背を丸めてたら、変わるものも変わらないからね。そういう点で海外のプレイヤーは偉いなって思う。
ウ：そうですね。まあ、俺自身、世間の目が冷たい中、堂々とすることの難しさはよく分かっているつもりだし、つい最近まで消極的な考えだったから日本のプレイヤーを責めることはできないんですけどね。
モ：でも、格ゲーが他メディアに取り上げられることが確実に増えているのは、ここ最近の大きな状況変化だよね。ゲーセンに携わる者としても、一プレイヤーとしても、トッププレイヤーが一般のプレイヤーにとってカッコいい存在であってほしいし、対戦格闘ゲームの認知度が上がってくれればいいなと思う。
ウ：そうだね。いつまで俺にスポンサーが付いているのか、いつまで俺が最前線でプレイできるのかは分からないけど、だからこそ、今のうちにできるだけ多くのイベントに参加してゲームがうまいってことは無駄なことじゃないんだと伝えたいと思っています。

〔ウメハラの行動〕①　NHK-BS2「MAG・ネット」に出演 5月9日（日）23:50より放送！

冒頭でも触れているが、ウメハラがテレビ番組に出演する。NHK-BS2で毎週日曜日[illegible]「ストリートファイターⅣ」だ。格ゲーシーンの最前線を紹介する企画に、全面協力している。

■『MAG・ネット』　番組サイト
http://www.nhk.or.jp/magnet/

〔ウメハラの行動〕②　公式ホームページがオープン 世界を舞台にウメハラが動き出す！

[illegible]

■URL　http://www.daigothebeast.com/
■メールアドレス　［イベント招待］invite@daigothebeast.com　［質問・連絡など］contact@daigothebeast.com

ウメハラへの質問募集！

ウメハラへの質問は巻末のアンケートハガキの自由欄にお書きいただくか、もしくはこちらのメールアドレスまで送ってください。たくさんの質問をお待ちしております。メールアドレス：post arcadia2009@arcadiamagazine.com

俺にゲーム

今月は、「落ちもの」ゲーの元祖にして最高峰、「テトリス」が登場。デビュー後20年を超えた今なお、現役稼働しているゲーセンも多い、まさに"キング・オブ・ゲーム"の一作だ。当時、中毒者を多数生み出した本コーナーにふさわしいタイトルを熱く激しく語るのは「シューティング、ラブ！」でおなじみ、魂のゲーム屋、トライアングル・サービス藤野社長だ！



テトリス

■メーカー	セガ	■稼働	1988年
■ジャンル	パズル	■使用基板	SYSTEM16
■操作方法	4方向レバー+1ボタン	■移植版	PS2

今月のゲーム野郎

有限会社トライアングル・サービス（http://triangleservice.co.jp/）
藤野俊昭社長



[illegible]

人生テトリス待ち
時は移り、世界は変っても、テトリミノは回り続けた

テトリスとの出会いは毎日のように武蔵新城の中央プラザへ通っていた中学生のころ。最初の印象がどうだったか、もはや思い出せないほど昔のこと。とにかくすぐにはまったことは間違いない事実で。

テトリスがやって来て、少しゲーセンの景色が変わった事を覚えています。テトリス登場後は、それまでゲーム少年ばかりだった場所に、若いカップルが来るようになりました。場所の空気を変えてしまった凄いゲームなのです。

ある日のこと。テトリスを遊びたいのだけれど、そのテーブル筐体にちょっと怖いお兄さんと連れのちょっとケバめの女性が陣取ってたことがありました。なかなか席が空かないので、軽くビビりながら声を掛けたのです。「すいません。これやりたいんですけど、いいですか？」と。すると、「どれくらいまで行くの？」と、いきなりの問いかけが！　え……どれくらいって!?　「んーえーっと、レベル8ぐらいまでです。……たぶん」（※レベル8が最初の山なのです）。その返事は「じゃあ、まあいいや」（何が？）。そんなやり取りをしてまでプレイしていました。

当時中学生でお金は無かったけど毎日数回、延々とプレイしてました。そして、初めて出会ってから数年たち高校生になったころ、いよいよカンストする日がやってきました！　到達するまで約2時間。おしりがとてもしびれたけど、そんな事は吹き飛んでしまうほどの充実感と興奮がありました。ゲーセンの自販機で買った「午後の紅茶ミルクティー」の冷えた甘い味、格別だったなぁ。

いつもヘッドホンステレオでお気に入りの音楽を聴きながらプレイしていました。余計な事考えず無になれる素敵な時間。実家が引越して、プレイしていた場所も武蔵新城から川崎駅近くの「TiLT」に、音楽もカセットテープからMDへ、ずいぶん長い事遊んでいたもんだ……。





（なぜか）地球の歴史をたどるシュールな背景絵も、本作の魅力。

ゲームセンターの景色を変えた
異国生まれ日本育ちの「猿テトリス」

オリジナル版を生み出した国　旧ソ連のテトリス事情

旧ソ連（現ウクライナの地域）に住んでいる友人が居まして、いつだったか彼から、かの地のテトリスの話を伺いました。[illegible]ソコン教室では、生徒は白黒、先生はカラーのMSX（※注1）を使っていたそうで、休み時間になると先生のカラーのMSXを触ろうと生徒同士の争奪戦があったそうです）。

でも、彼の家は父親がエンジニアだったおかげで家にパソコンがあって、それでテトリスを遊んでいたそうです。

[illegible]

注釈　※注1 [illegible]に発売されたパソコン規格。旧共産圏でMSXが発売されていた。日本では[illegible]パソコンとして知られ[illegible]
※注2 [illegible]ファミコンで1991年に発売されたパズルゲーム。ゴルビーとは当時のゴルバチョフ大統領のこと。世界的な[illegible]

を揺らせろ!!



積めども積めども、解はいまだ霧の中
父を超えるその時を信じて、棒を待つ人生哉

下に本作の凄さをまとめました。いつかテトリスを超えるパズルゲームを作ってやろうと、いくつか試作もしてみました。しかし、未だ超えられる日が来る予感がしません。あと少し、何か画期的なアイデアは無いものか？　悩み、考えに考える。求めるものはあるのだけど、それが何なのか分からず、ひたすらもがくのです。

それはまるで、積んではみたが、いつまでも来ぬ、テトリス棒のよう。

いつかテトリス決めたいぜ！

余談ですが初代セガラリーもゲーセンでかなりやり込んで、脳天直撃！　なセガサターン版も馬鹿みたいに……いや、馬鹿がこれ以上は馬鹿にならないだろってぐらいやり込んで、やばい、楽しい！　作りたい！　いつかレースゲーム作ってやるぞ！　とも思っていましたが、これもそんな日が来る気がしません。

人生テトリス待ち。

セガ、偉大過ぎます。

生まれ変わったらセガになりたいです！

人生テトリス待ち

テトリスのここを見よ! 1　デモループの絶妙な構成

クレジットが入っていない時に進行するデモループ。プレイヤーに「いかにして遊んでもらうか」「興味を持ってもらうか」を映像や音声でアピールする、業務用ゲーム特有の大切な要素です。

テトリスの場合、デモの1ループ（1周期）が約1分30秒です。そのうち、操作・ルール説明の時間で1分15秒、それ以外タイトル画面やクレジット表記の時間で15秒。制作者がこのゲームをいかに理解してもらい遊んでもらおうと考えていたか、時間配分からその気持ちが伝わってきます。何となくゲームを眺めていた時や、まだそんなにうまくなかったころ、何ループもこの説明を見ていた覚えがあります。必要としていない情報の時間が短いので、何ループも見ることができました。これが15秒でなく60秒だったら待ち切れずその場から去っていたかも。そんなに長い時間待てませんよね。分からないゲームをとにかくやってみようって人はそんなに多くありません。だからこれはとても大事な事です。

SEGAのゲームで思い出すのが初代バーチャファイター。これも思わず「遊んでみたいっ！」となる良いデモでした。最近「遊んでくれよっ！」ってオーラが伝わるデモが少なくなっています。自分が楽しいと思うゲームは他の人も面白いと思うだろうなんてのは全くの間違い、おごりです。理解してもらいたいならば丁寧に、効果的に伝えなければなりません。テトリスはまさにその良いお手本なのです。自戒を込めて書いておきますね。



デモループ中、この画面

テトリスのここを見よ! 2　視認性が素晴らしい

テトリスには7種類のブロックがあり、似たような形でも一瞬で違いが分かるように7色で色分けしていますが、これが実に難しいことなのです。黒い背景で、明るい色を用いた7色のブロックを作ろうとした場合、どうしても似たような色の組み合わせが表れてしまい、背景に埋もれて区別がつきにくくなるからです。

試しに背景を黒、RGB値(0,0,255)の色だけで塗りつぶした青いブロックを書いてみると分かります。そのブロックは背景に溶け込んでしまいます。

では、本作ではどう対応したか？　ブロックを基準色で塗りつぶす面積を少なくして、さらに基準色から明るくなるグラデーションをうまく使っています。これで背景に溶け込むのを回避しつつ、他のブロックとの違いが明確になるのです。

なんだ、当たり前のことじゃないかと思うかもしれませんが、同時期に存在していたセガテトリス以外のテトリスとを比べると、地味だけど確実にある職人技を感じてしまいます。機会があったらぜひ比較してみましょう。



ブロックがたくさん並んだ時には、斜めのグラデーションが四角い印象を弱め、縦横の主張を抑えたほど良い具合の調和した画面になるのです。

テトリスのここを見よ! 3　そして、猿



このゲームにおいて猿はオチであり、友である。どういうことか？

低いレベルでゲームオーバーになると猿は「そんなもんか、へへへ」みたいなゼスチャーをします。そのプレイを友人が見ていたら「お前、まだまだだな」。そんな事を言われる。で、こちらは「うるせーよw」って返す。それでチャンチャンとオチがつき、ひと区切り。すっきりします。ゲームオーバとは別の、ゲームのもう一つのオチの機会を与えてくれます。そして、この猿は実際に友人が見ていない時でもコチラのプレイ内容に応じて"突っ込み"を入れてくれます。

ゲームは目的ではなく手段。人と遊ぶためのツールです。このゲームで特に優れているのはこの部分ですね。一緒に遊ぶ友人が居ないときでも、あの猿が相手をしてくれます。

猿を通じて褒めてくれたり、そして時にはけなしてくれる、遊び相手のようなゲームなんです。

猿に関する2、3の追記事項

左で藤野社長が語るように、テトリスといえば、猿は欠かせない存在。PS2版『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.28 テトリスコレクション』収録のアレンジモード『テトリス　ニューセンチュリー』では、この猿のポーズが大幅増。長年馬鹿にされていた猿に、仕返し(?)することまでできるのだ。挑戦してみてはいかがだろう？（編集コジマ）



海の王様

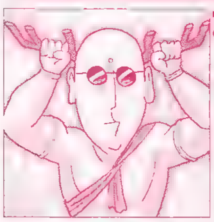
猛者通信 ～雪の魔王編～

ミチイト13号　ミドルタウン・ドリームズ

まさに日本崩壊の瞬間に立ち会っている我々であるが、今こそニンジャウォリアーズを出動させるときじゃないのかい!?　なーんてことは奴ほどにも思わないルーピーズなダップセでありました。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物みたいな



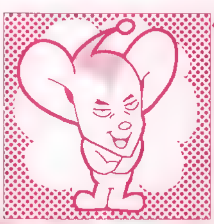
まさ

ジ☆ダップセ1号にして生粋のポテロンガー。ショボクレCGでも面白いゲムは面白いことを今さらながら再確認してみるか。



ケソ

ジ☆ダップセ2号にしてハッテ鯖ジオン共和国所属。『ヤンデレCD惨』ビートニクスより発売中なので、買ってくだしあ。



タキヨス

『モングハング3rd』発表に盛り上がり過ぎて、二千時間プレイのキャラに続き、サブキャラを作成。あと『ガンダムあさば』を購入。

FISH ON : 01

ダラーズが巣食う街

Subdivisions.

まさ　知るかね君。昨今のご当地キャラブーメルの加熱ぶりを。

ケソ　あー、ひこにゃんや奈良県のアレや、エスプガルーダに出ても違和感が無い（本当）下妻市のシモンちゃんなどが人気ですね。

まさ　作用。それを受けて、乗るしかないですよね、この世界的なビックウェーブにとばかりにナムコがひり出してきたのが、「ナムキャラ応援団」なるご当地マスコットキャラクター軍団なのだよ。

ケソ　へー。そんなのやるんですね。

イタキョ　まあ、百聞は一見にしかずだ。明日、池袋のサンシャイン60でナムキャラ応援団デビューイベントがあるらしいんで、見に行ってみようぜコラ。

ケソ　お。サンシャインなら、ついでにナンジャタウンに寄って餃子食らってきましょうよ。

まさ　そそそそそそれイイ！

～そして次の日の朝～

まさ　久しぶりに来たな、池袋。

イタキョ　人間学園が西池袋に引っ越して以来久しぶりに来たが、光景が一変してやがるな。ビルが無くなったりメイドカフェが乱立してたり。

ケソ　首なしライダーが暴れて、治安が乱れておるのでしょう。

イタキョ　さて、そんなこんなでサンシャインのイベント広場にやって来たわけだが……おお、結構人が集まってるな。

まさ　それだけ宇宙的注目度を集めているといわざるを得ない。

司会　さあ、お待たせしました！　日本を応援する、ナムキャラ応援団のお披露目です！

ケソ　ほ、ほっー!!　ホァー!!　ものごっつい数の着ぐるみ軍団が登場しおったで！

まさ　フムス。さっき貰ったパンフレットによると、43の都道府県、それぞれの特色を反映したキャラクターになってるらしいな。

ケソ　あれ？　43なら足りない県がありませんか？　奈良県とか入っていないじゃないですか。



3月10日にサンシャイン60で開催されたお披露目会。我ら以外にも結構人が来てました。

イタキョ　基本的に、ナムコの直営店がある都道府県からしか登場しないらしいぜコラ。

ケソ　なーんだ。奈良県は例のアレと競合するから居ないと思ってた。

まさ　島根、鳥取などの山陰地方もナムコの直営店が無いんだな。

ケソ　島根は鷹の爪団の山田君に任せておけば問題無いでしょう。

FISH ON : 02

ギョバッ！　ご当地伝説大行進

Distant Early Warning.

ケソ　で、このナムキャラの皆さんは何をするんですかね。戦って戦って戦い抜いて、最後に生き残った県がその後4年間の主導権を握るとかですか。

まさ　こんバカチンが！　彼らはお客様と触れ合うために全国各地のナムコのお店に現れたり、各種イベントに参加して、地域活性化に貢献したりといろいろだ。

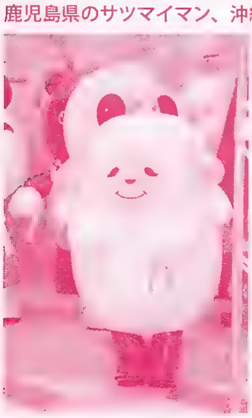
イタキョ　さっき司会の人が言ってたじゃねえか。『「遊びを通じて、お客様を幸せにします」というナムコの

ド注目！ これがナムキャラ応援団DA!

全国各地に散らばった、個性的なナムキャラ応援団たち！　君の町のゲームセンターにもやって来るかもしれないゾ。



使命のもと、全国展開するナムコのお店、そして遊びに来ていただくお客様、さらに地域の皆様を元気にするために結成された』ってな（資料棒読み）。
ケソ　ナールM。
イタキヨ　和歌山県担当の熊野エコッティは「ナムコ エコ大使イメージキャラクター」としての役目も持っているらしいな。
まさ　ムス。ダップセが愛好するグリズル系をモーチフとしているのはポイントが高いな。エコ大使としての使命を果たすため、地球にのさばる反エコ団体、ゲルドラやワイルド・ドッグと闘っていくことだろうよ。
イタキヨ　しかし、よく見るとスゴいデザインのキャラも交じってんな。
ケソ　福岡担当のめんたいキッドどうっすか？　手元の資料によれば、性格は恥ずかしがりやのシャイボーイ、職業は幼稚園児らしいですよ。
まさ　見てくれは2/3の赤クリーチャー、接死持ちといった按配だが、実はシャイボーイとは、人は見かけによらんな。
イタキヨ　人じゃねえけどな。神奈川県担当、にくワンの性格はシンプルだな。ひとこと「熱い」。
まさ　外見だけならほがらか癒し系という按配だが、内にはザジィやシシガミ＝バングなみに暑苦しいオーバーソウルを宿しておるのだろう。
ケソ　広島県担当のもみじちゃんの性格も疾走感抜キ一ですよ。「普段は大人しく、控えめだが、怒るとドスのきいた広島弁が炸裂」。
イタキヨ　極妻じゃねえか！
ケソ　でも巫女キャラだし、意外と人気出るかもしれませんね。怒らせると、ほっぺにもみじマークを付けられそうですが。
まさ　しかし、宮崎のマンゴー太郎、鹿児島県のサツマイマン、沖縄県の


北海道代表のメェ～クイーン。人畜無害な癒し系として北の大地を盛り上げていく……と思いきや、実は高飛車でお嬢様気質とのこと。

こいつはサーシー！ モセル特選ナムキャラBEST3



数あるガズエル（SG）ナムキャラの中から、ダップセが「ビビっときたわ！」（黄色の人）と感じたモノノフをピックアッペル！　3位はボクトツな外見と内に秘めた熱い闘志が評価された「にくワン」、2位は幼稚園児にして大物の風格を漂わせる「めんたいキッド」、1位は眼力がマジパねえ南国の雄、「マンゴー太郎」に決定した。ちなみに、ナムキャラトレーディングカードを集めればジャンケンゲームができるぞ。

ちゅらしーの旧薩摩藩三人衆は、なんか存在感がハンパないな。
ケソ　北の方の北海道・メェ～クイーンや青森・ネブリンちゃんといったキャラがあっさり目なのに対し、南の旧薩摩三人衆はなんつーか、かなり攻めてるキャラですよね。
イタキヨ　南方ならではのおおらかさというか、異国情緒が色濃く出ている気もなきにしもあらずだ。
ケソ　岡山県担当のきびたんは結構カワイイですが、特技がスロットの目押しだそうです。
イタキヨ　友達になれそうだぜ。つか、目押しが特技のマスコットキャラって、このきびたんが世界初か？
まさ　きっとイベントでも、ビタ押しリプ外しを活かした数々の催し物を開催してくれくれることじゃろうてフェフェフェ。


インパクト∞のサツマイマン、ちゅらしーの南国衆。ちゃっかり隣ににくワンも。

FISH ON : 03

戦い終わって ～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the ond of the fight.

まさ　華々しく船出したナムキャラ応援団だが、彼らの活躍でドン底日本を救ってもらいたいさなあ。
イタキヨ　まずは露出度を増やして、各地域に認知されることが先決だろうな。
ケソ　ハイッ！　ナムキャラたちを『鉄拳』とかに出して、知名度をアップさせるという案はどうでしょう！
まさ　『鉄拳』というより、『スゥールキャリヴァー（タイトルコール）』の方に出ても、余裕で闘い抜けるようなメンツだと思うがね。
イタキヨ　格ゲーに出るなら、熊本県担当の辛子蓮太郎は機動力が高くて強そうだな。手足が長いので、風神ステップや崩拳も余裕で繰り出せるだろ。
ケソ　岐阜県担当の白川結＆ゲローンセンは、実は2体で1組なんで、頭部のゲローンセンを設置して、ブリジッドやディーボ、リーゼロッテみたいに闘うキャラになると思います。
まさ　我らイチオシのにくワンは、回転突進系キャラだな。体格的に。
イタキヨ　実はな、このナムキャラ応援団をまとめる「団長」キャラのデザインとネーミングを募集しているらしいんだよ。
ケソ　マママママジウ？
イタキヨ　締め切りは5月下旬なんで、帰ったらダップセも何か描いて送ってみろや。
まさ　フェフェフェ。我が熱筆を振るえば、採用枠を奪取することなぞ造作もないことさな。
イタキヨ　発表は6月中旬らしいからよ、どうなったかは猛者でも続報を掲載するか。
ケソ　SNKGで。

～つづく～


新たなマスコットたちの出現におののくナジャヴたち。マスコット戦国時代に突入DA！



[illegible]々編集便り

イエスアイドゥ！　マルワイ（元ビートライブ店長・山岸氏）ちっくにこんちには、イタキョだ。すっかり春らしい陽気に……と思いきや、記録的寒波が押し寄せるなど、まるで俺とSHO様を釣りに行かせないための策略かと思わせる天気だが、皆さんいかがお過ごしだろうか。つか冒頭でも書いたが『MHP3rd』が楽しみ過ぎて、年末まで記憶を失いたいくらいだ。あ～猛者でMHをネタにしてえええ！　ワンチャン提案してみるか。

猛者っ子通信

[illegible]あるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町[illegible]
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
海の王様 猛者通信 [illegible]
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

特報!!

あの某業界擬人化まんがが
『P.S.すりーさん』のIKa氏が本誌にて新連載決定!

プレゼントのお知らせ
このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は5ページを参照してください。

その名も えすえぬ家の人々（仮）





IKaPlofile ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「P.S.すりーさん」（マイクロマガジン社刊）が業界各所にてムーブメント発生中。

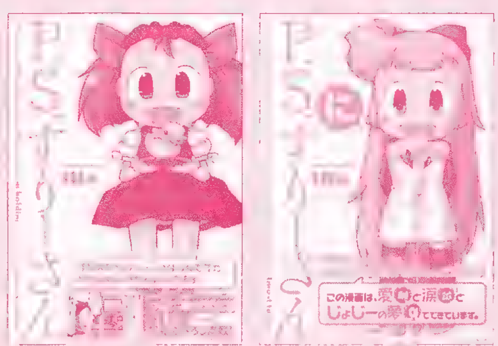




次号より本格連載スタート!!!!

「P.Sすりーさん」とは何ぞや？

IKa氏のブログにて公開されていた某業界擬人化漫画。偉大な母と姉の後を受け、多大な期待とともにデビューしたアイドル「すりーさん」の日常を描くほのぼのコミック。発表とともに話題が話題を呼び、単行本は大ヒット！　現在はゲーム総合誌「ゲームサイド」で連載、とてつもない豪華キャストでドラマCD化されるなど、各地で激震を巻き起こしているのだ！



PRESENT

サイン本プレゼント!!

3月に発売された「P.S.すりーさん」2巻にIKa氏特製サインをつけて3名様にプレゼント！
詳しくは3ページの応募コーナーまで。

お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます！

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう！

当コーナーは、ゲームセンターで勤務・運営されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。



てあたりしだいゲームリスト

●2010年5月稼働予定タイトル		
お茶犬のパズル	コンパイルハート	パズル
●6月稼働予定タイトル		
初音ミクProject DIVA Arcade	セガ	リズムゲーム
エヌアイン完全世界	SUBTLE STYLE/るつぼゲームワークス	対戦格闘
●今夏稼働予定タイトル		
DanceDanceRevolution X2	KONAMI	ダンスシミュレーションゲーム
GAIA ATTACK4	タイトー	四人用ガンシューティング
ホッピングロード キッズ	タイトー	体感ゲーム
レイジングストームSD	バンダイナムコゲームス	大量破壊マシンガンゲーム
THE KING OF FIGHTERS XIII	SNKプレイモア	2D対戦格闘
jubeat knit	KONAMI	音楽シミュレーション
Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN	セガ	対戦格闘
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー／コンパイルハート	パズル
MELTY BLOOD Actress Again Current Code	エコールソフトウェア セガ	対戦格闘
●今秋稼働予定タイトル		
機動戦士ガンタム エクストリームバーサス	バンダイナムコゲームス	アクション
●稼働日未定タイトル		
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
メタルギア　アーケード	KONAMI	タクティカル・オンライン・アクション
上海	SUCCESS	パズルゲーム
exception	SUCCESS	シューティング
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
TOPSPEED	タイトー	ネットワーク対応型レースゲーム
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
ニトロプラスロワイヤル（仮）	ニトロプラス／マイルストーン	対戦格闘
SUPER STREET FIGHTER IV	カプコン	対戦格闘
戦国大戦	セガ	リアルタイムカード対戦
プロジェクト ケルベルス	HOBIBOX／マイルストーン	対戦格闘

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	287.3pt.
2	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	285.1pt.
3	ブレイブルー コンティニュアムシフト <アークシステムワークス>	269.9pt.
4	GUILTY GEAR XX ΛCORE <アークシステムワークス>	148.0pt.
5	THE KING OF FIGHTERS2002 UNIMITED MATCH <SNKプレイモア>	102.9pt.
6	STREET FIGHTERIV <カプコン>	93.7pt.
7	MELTY BLOOD Actress Again <エコールソフトウェア>	80.1pt.
8	アルカナハート3<エクサム>	77.6pt.
9	Virtua Fighter5 R<セガ>	65.9pt.
10	STREET FIGHTERIII 3rd STRIKE <カプコン>	52.9pt.

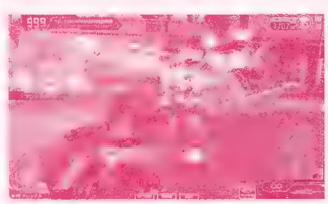
大型筐体部門

1	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	298.1pt.
2	麻雀格闘倶楽部7我龍転生 <KONAMI>	275.5pt.
3	ボーダーブレイクVer.1.5<セガ>	263.1pt.
4	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	165.9pt.
5	beatmania IIDX 17　SIRIUS <KONAMI>	154.2pt.
6	pop'n music 18 せんごく列伝 <KONAMI>	129.1pt.
7	WORLD CLUB Champion Football 2008-2009<セガ>	112.2pt.
9	三国志大戦3 猛き鳳凰の天翔<セガ>	86.0pt.
8	DrumManiaV7 <KONAMI>	72.1pt.
10	クイズマジックアカデミー7<KONAMI>	70.3pt.

注目ゲーム CLOSE UP!!

ボーダーブレイク
<セガ>

4月上旬にVer.1.5に移行した『ボーダーブレイク』が人気上昇。これまでも安定して高い人気を誇っていた本作だが、新要素が多く追加され、遊びごたえがさらに増した。新規ユーザーの流入も期待したいところだ。



稼働初期に入りそこねた人々の参入も期待できそう。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したしたゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗（50音順）：アムネット五反田/大久保アルファステーション/Game in えびせん/GAME BOX.Q2/GAME41/TAC 北方店/高田馬場ゲーセンミカド／チャレンジャー ABABA天神橋店/チャレンジャーガムガム店　ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
ウィクト函館湯の川	☎0138-85-6321
青森県	
ファイターズK ONE八戸店	☎0178 24 9911
岩手県	
ハロ盛岡店	☎019 643 2872
宮城県	
スーパーヒーロー仙台名取店 フウキグループ	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミューシアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテクセガ秋田	☎018 837 5041
山形県	
カレノシスクエア	☎022 624 3344
福島県	
スーパーヒンコ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETビホット福島店(※4)	☎024 526 3536
栃木県	
宇都宮ヒットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店(※4)	☎0287-73-0551
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET[illegible] 4	☎027 310 6611
茨城県	
[NEW!!]フレビ[illegible]イカム[illegible]店	☎029 295 2493
埼玉県	
HAP'1 GAME Citta UNO	☎048 844 8868
HAP'1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスホ八潮店 4	☎048 994 5377
ヴァルコ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047 493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテクセガ柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227 6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03 3558 9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミューズメントスペース トレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミューシアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042 553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ フリーズ	☎045-313 6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタシア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914 7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店(※4)	☎025-290-8811
富山県	
セガワールド富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
[NEW!!]セガワールド武生	☎0778 21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263 73 6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35 5077
遊屋楽造	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054 624 5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
プリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055 926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586 46-7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401-6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24 八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593 32 9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077-523-7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748 72 5822
アミューズメントシャンクルクラブ堅田店 フウキグループ	☎077 573 7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	☎0726-71-5123
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミューシアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06 6618 3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072 785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742 35 3208
アミューズメントデフト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K·CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853-23-0731
今出屋鉄拳塾	☎0852-72-2550
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山シティオリス	☎086 232 8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082 814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイト メルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
徳島県	
エンセルランド佐古店	☎088 653 4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854 1930
香川県	
ゲームステーシ ヒート	☎087 868 6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843 2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETプレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875-8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

店舗経営者の方へ

貴店もアルカディアクーポンに加盟してみませんか? 興味を持たれた店長様、オーナー様がいらっしゃいましたら、お気軽に下記連絡先までご一報ください。ご案内の書類をお送りさせていただきます。

FAXでのお問い合わせの際は、必ず返信用のFAX番号、店名、発送者の方のお名前をお書き添えください。また、メールでのお問い合わせの際には、件名に「アルカディアクーポンについて」とご記入ください。

■連絡先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
FAX:03-3265-7340 E-Mail:location2009@arcadiamagazine.com

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう

アルカディアクーポン

アルカディア→ゲームセンター

平成22年4月30日から 22-5.29 まで

イベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

2010年5月版 最終回

突然ですが、長年読者の皆さんに親しまれてきた当コーナーも、今回で最終回となりました。これまでイベントを申請してくださったオペレータの皆さん、大会を盛り上げてくれた参加者の皆さんに、心からの感謝を。

※5月開催の[illegible]予定につきましては、104ページからの記事をご覧ください

北海道

★ベガジオ栄町店
札幌市東区北42条東16-1-5 ☎011-785-9800
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

5/16	14:00	DDR X大会 ◆詳細はＨＰ参照

宮城県

★スーパーヒーロー 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022 383 1811

5/4	20:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆受付19:00
5/5	20:00	VF5R 店舗大会 ◆受付19:00
5/16	20:00	VF5R 店舗大会 ◆受付19:00
5/23	20:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆受付19:00

埼玉県

★HAP'1 GAME CITTA' UNO
さいたま市桜区田島8-2-12 ☎048 844-8868

5/9	16:00	jubeat大会 ◆参加料￥100 定員16名
5/23	16:00	DDR大会 ◆参加料￥100 定員16名
5/29	18:00	GCB0083大会 ◆参加料￥100 定員16名
5/30	16:00	beatmania II DX大会 ◆参加料￥100 定員16名

★BOO-BOSSBOSS所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6-2838-3 ☎04-2929-8333
http://k-sai.jp/booboss/

5/9	19:00	An×An2トーナメント大会 ◆当日発表
5/23	15:00	QMA7トーナメント大会 ◆当日発表

東京都

★セガワールドアルカス
府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2・3・4F ☎042-365-2591

5/30	15:00	サムスピ閃 店舗大会 ◆シングル戦 3本先取 参加費100円

★クラブセガ自由が丘
目黒区自由が丘2-10-9 ☎03-3725-3953
http://location.sega.jp/loc_web/cs_jiyugaoka.html

5/9	18:00	VF5R 公式大会 ◆参加人数64人まで カード保有者のみ
5/23	18:00	VF5R 公式大会 ◆参加人数64人まで カード保有者のみ

★CLUB SEGA新宿西口
新宿区西新宿1 12 5 西口二平ビル ☎03 3349 0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

5/1	13:00	ヴァンパイアフェスティバル
5/2	15:00	カプコンVSシリーズフェスティバル
5/3・4	12:00	SNKフェスティバル ◆3日：月華・侍零SP・剣客伝（システム変更あり）・4日：RB2・MOW・バトコロ
5/5	15:00	SNKフェスティバル 怒濤のタイトル抽選大会 ◆回戦ごとにタイトルをくじ引きにて決定 じゃんけんにて1P・2Pを決める。

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ラ ラビル2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.html

5/4	19:00	ガンダム SEED-D
5/5	19:00	Gvs.G NEXT
5/9	19:00	ブレイブルーＣＳ大会
5/23	19:00	An×An2

※上記イベントは特に制限なし

★池袋GiGO
豊島区東池袋1 21-1 ☎03-3981 6906

5/6	19:30	ブレイブルー CSシングルトーナメント ◆18歳以上 参加費100円 受付は当日10:00～ 定員32名
5/7・21	20:00	VF5R公式大会 ◆18歳以上 参加費100円 受付は当日10:00～ 定員32名
5/10・24	19:00～22:00	VF5R公式オープンバトル ◆18歳以上
5/20	19:30	ブレイブルー CS 2on2 ◆参加費一人100円 受付当日10:00～ 定員16組 18歳以上

★高田馬場ゲーセンミカドinオアシスプラザ
新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル ☎03-5386-0127
http://mi-ka-do.net/baba/

5/4	19:00	違いのわかるストII vol.1 ◆スパIIXプレイヤーによるトークライブ（鑑賞戦）スペシャルDVD配布あり
5/1・2	10:00～	こうやって避けるのだ 2010 ◆祝グラIII稼動20周年記念企画 コナミSTGフリプや DVD配布あり

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

毎週木曜	19:30	ブレイブルー CS大会 ◆5/6・13・20・27開催 参加料無料
5/2	11:00	「サムライスピリッツ64」「サムライスピリッツ アスラ斬魔伝」対戦会 ◆一部フリープレイ 他の「侍魂」シリーズも対戦台で稼動

★GAME-NEWTON 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1F ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp/

5/14・28	20:00	アルカナハート3 ランバト ◆2on2
5/8	20:00	スパIIXランバト
5/15	20:00	ストIII3rdクーペ杯ランバト
5/30	11:00	VF5R2010東京ベイエリアカップ ◆3on3

千葉県

★イスカンタル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

5/1	16:00～21:00	VF5Rオープンバトル ◆カード保有者のみ
5/15	16:00～21:00	VF5Rオープンバトル ◆カード保有者のみ

★ゲームパークZAPS千葉 柏店
柏市根戸386-13 ☎0471 37-1977

5/8	21:00	VF5R 公式大会 ◆受付20:30 定員64名 参加費100円
5/15	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費無料
5/22	21:00	VF5R公式大会 ◆受付20:30 定員64名 参加費100円
5/29	18:30～23:30	VF5R公式オープンバトル ◆参加費無料

富山県

★アミューズメントアズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890

5/1・15	20:00	鉄拳6BRハリソン杯
5/3	20:00	VF5R 公式大会
5/4	20:00	ストIV 3on3
5/8・22	17:00	VF5R オープンバトル

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html

5/16・30	16:00	MBAA定期大会（月2回開催） ◆参加人数により変わります
5/8	20:00	ストIV定期大会 ◆当日決定
5/29	19:00	ブレイブルー CT定期大会 ◆固定2on2 [illegible]

京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12

5/6	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
5/10	19:00	VF5R 公式大会
5/17	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
5/24	19:00	VF5R 公式大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区[illegible]ノ内町2 ☎075-502-5765

5/2	19:00	VF5R 公式大会
5/9	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル
5/16	19:00	VF5R 公式大会
5/23	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35 3208

5/9	19:00	鉄拳6BR 店舗大会
5/10	15:00	湾岸MNMT3DX＋ 店舗大会
5/23	19:00	MBAA 店舗大会
5/31	15:00	QMA7 店舗大会

滋賀県

★スーパーヒーロー堅田店
大津市真野2-31-30 ☎077 571-1231

5/7	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
5/14	20:00	VF5R 公式大会
5/21	18:30～23:30	VF5R公式オープンバトル
5/28	20:00	VF5R 公式大会

大阪府

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645 7692
http://location.sega.jp/loc_web/h.s_avion.html

5/30	14:30	ヴァンパイアセイヴァー ◆シングルトーナメント 参加費無料

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06 6357 6677

5/2	15:30	ブレイブルー CS シングルトーナメント戦 ◆2本先取 参加費無料
5/9	15:30	MBAA シングルトーナメント戦 ◆2本先取 参加費無料
5/16	15:30	ブレイブルー CS 2on2トーナメント戦 ◆2本先取 早稲田式 チーム内同キャラ禁止 参加費1チーム100円
5/23	15:30	MBAA 2on2トーナメント戦 ◆2本先取 早稲田式 チーム内同キャラ禁止 参加費1チーム100円

※上記以外にも大会 フリープレイイベントなど開催中 詳細はHPにて

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1 14 2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

5/1・15	18:00	LoV II 大会
5/2・16・30	18:00	三国志大戦3 大会
5/7・14	18:00	MBAA 大会
5/8	18:00	ブレイブルー CS 大会

★ゲームプラザ OKA III
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

5/1・15・29	18:30	VF5R 公式オープンバトル
5/8・22	20:00	VF5R 公式大会
毎週木曜	19:00	Gvs.G NEXT 店舗大会
毎週土曜	20:30	WCCF 店舗大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

5/8	19:00	Gvs.G NEXT大会
5/15	19:00	GCB 大会
5/22	19:00	QMA7 大会
毎週士曜	25:00	WCCF 店舗大会

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2 2-21 コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

5/1	17:00	第4回ブレイブルー CSランダム 2on2アーク公認大会
5/9	16:00	第4回ブレイブルー CSアーク公認大会
5/23	16:00	第5回ブレイブルー CSアーク公認大会
毎週金曜	17:00～23:00	ブレイブルー CSフリープレイ対戦会 ◆参加費500円

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会

兵庫県

★アミューズメントスペース タロフォフォ
西宮市田中町5-21 ☎07-9832-0099

5/9	14:00	北斗の拳 シングルバトル ◆トーナメント戦 大会録画 実況 フップ有
5/22	14:00	北斗の拳 シングルバトル ◆トーナメント戦 大会録画 実況 フップ有
5/30	10:00	ポップン 店内対戦会 ◆閉店まで店内対戦会 録画有 入場 退場自由

★セガワールドつかしん
尼崎市塚口本町4-8-1 グンゼタウンセンターつかしんにし町2F ☎06-6420 3621
http://location.sega.jp/loc_web/sw_tsukashin.htm

5/2	20:00	VF5R公式大会
5/16	20:00	VF5R公式大会

※セガワールドつかしんでは毎月VFイベント開催中！

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271 0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

5/1	19:00	バーチャロン オラタン5.66大会 ◆参加費無料
5/8	18:00	ストIV PP20000以下大会 ◆参加費100円
5/9	18:00	ストIV BPレシオバトル大会 ◆参加費100円
5/21・22	備考欄参照	ストIV 無差別級大会 ◆参加費100円 21日20:00 22日17:00～

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

5/2	14:00	MBAA大会
5/4	15:00	北斗の拳大会
5/9	15:00	ストIV中級者以下限定大会 ◆PP20000以下 カード登録必須
5/30	14:00	ブレイブルー CS大会＆GGXXAC大会 ◆ブレイブルー大会終了後GGXX大会受付

島根県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23 5255

5/2	20:00	VF5R公式大会 ◆受付20:00
5/3	16:00～21:00	VF5R公式オープンバトル
5/4	16:00～21:00	VF5R公式オープンバトル
5/10	18:00	VF5R公式大会 ◆受付20:00

福岡県

★ジョイ・ファクトリー
久留米市東町1-7 2F ☎0942-32-1166
http://www.joy-f.jp

6/13	19:30	第11回鉄拳6BR大会 ◆3on3 お一人様参加もOK

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093 941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

5/3	13:00	アカツキ・タツカプ・北斗大会 ◆GW特別企画 3タイトル同日大会 詳細はＨＰにて
5/8	19:00	アルカナ3 2on2 ◆闘劇ルール
5/23	15:00	アルカナ3 2on2 ◆闘劇ルール

※いずれも参加費各100円 詳細は必ずHPを確認のこと

今月のピックアップ① サムスピプレイヤー集合!!

HNG64「侍魂」「アスラ斬魔伝」対戦会

■開催店舗：大久保アルファステーション
■店舗HP：http://www.alpha-st.co.jp/
■電話番号：03-5330-8595
■開催住所：新宿区百人町2-17-2アルファビル
■開催日：2010年5月2日

●イベント内容
ハイパーネオジオ64の『侍魂』、『侍魂アスラ斬魔伝』の対戦会イベント。一部フリープレイあり。同日は『～天草降臨』、『～零SPECAIL』、『～天下一剣客伝』といった、他のシリーズ作品も対戦台にて稼働予定。
対戦台数の減少により、近年では対戦すること難しくなってきた当シリーズだが、こういった機会に足を運んで、同好の士を探しておくのもいいかもしれない。関東近辺のサムスピファンは注目！

今月のピックアップ② ACのキャリバーもまだアツい!

ソウルシリーズ総合大会 さるすべ杯'10

■開催店舗：KO-HATSU(コーハツ)
■店舗HP：http://www.ko-hatsu.com/
■主催：SCN（ソウルキャリバーネットワーク）
■主催HP：http://www.ko-hatsu.com/scn/
■お問い合わせ：06-6352-3007/info@ko-hatsu.com

●開催内容・開始時刻
・5月15日（土）12:00 ソウルキャリバーII 1on1
・5月15日（土）15:00 ソウルキャリバーIII AE1on1
・5月16日（日）12:00 ソウルキャリバー 1on1
・5月16日（日）15:00 ソウルキャリバーIII AE3on3
●備考
大会参加費：一人100円（各大会）
事前WEBエントリー推奨（エントリーは5月上旬開始）

『キャリバー』の西の聖地・KO-HATSUに、闘劇覇者「さるすべ」が立つ！ 過去シリーズ作品総ざらい開催となる本大会は、全国キャリバープレイヤー最注目イベントとなること間違い無し。AC版のプレイヤーだけでなく、家庭用作品からプレイし始めた人も、ぜひ本大会に足を運んでみてほしい。

★ブリゲーレインボー
福岡市中央区天神4-4-11 ショッパーズ専門店街8F ☎092-771-0505
http://avalonsgate.net（主催者）

5/16	12:00	アヴァロンの鍵-弐- 鍵聖戦シリーズ2010 ◆参加費500円 ルール及び受付方法はhttp://avalonsgate.netを参照下さ
6/6	12:00	ポップンミュージック・ポップンレインボー!!10 ◆受付11:00～ 定員32人（増員検討） 参加費300円 バトルモードと共同プレイ会 コスプレ参加歓迎！ 詳細はHPにて

★タイトーステーション福岡天神店
福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル ☎092-737-5500
http://www.taito.co.jp/gc/details/south/fukuoka/sgc00244/index.html（店舗
http://projectag.net（主催者）

5/22	18:00	燃え燃え！シューティングNights 第弐夜「オメガファイター」1面スコアアタック ◆定員24人 参加費200円（予定） 参加は16歳以上・優勝者は見本プレイ披露 詳細はHPにて

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11 ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

5/3	18:00	Gvs.G NEXT ◆ランダム2on2
5/29	18:00	Gvs.G NEXT ◆ランダム2on2

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc web/sa_nakama.html

5/16	15:00	VF5公式大会 ◆公式ルール
5/30	15:00	VF5公式大会 ◆公式ルール

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

5/23	18:00	アルカナハート3固定2on2大会 ◆闘劇ルールの練習戦

宮崎県

★ゲームアーサ
宮崎市大淀3-5-13 ☎0985-51-0745

5/3	18:00	GGXXAC シングルサバイバル戦
5/4	18:00	ブレイブルー CS シングルトーナメント戦
5/15	18:00	餓狼 -MOW-
5/22	18:00	KOF2002UM シングルトーナメント戦

※大会参加費は無料

沖縄県

★クラブセガ北谷
北谷町美浜9-8 シーサイドスクウェア1F ☎098-936-6741
http://location.sega.jp/loc_web/cs_chatan.html

5/9・23	20:00	VF5R公式大会 ◆1VS1 3ラウンド先取
5/15	20.00	鉄拳6BR店舗大会 ◆フリープレイイベント有り
5/22	20:00	Gvs.GNEXT 店舗大会 ◆フリープレイイベント有り
5/29	20:00	ストIV店舗大会 ◆フリープレイイベント有り

今月の強者たち 2010年3月開催分

みなさんのご活躍を取り上げるのもこれで最後。これまで掲載されてきた全員に心からのおめでとうを!

●ペガジオ栄町店（北海道）

◇ポップンミュージック18せんごく列伝 ～戦国絵巻春の陣～ 3/27・18名
・ガチ部門
優勝:COP 2位:ていえふ
・バラエティ部門
優勝:COP 2位:かねひろ

●G3ボロス原町店（福島）

◇WCCF大会ベガシン杯 3/22・15名
優勝:アルビwtd@orz 2位:アンパンマン 3位:ダイバーレジェンス
◇第21回三国志大戦3大会 3/20・11名
優勝:オレルアン 2位:DC
◇鉄拳6BR大会 3/28・16名
優勝:ねてる君（レイ） 2位:シゲル（リリ）
◇ストIII3rd大会 3/28・15名
優勝:万屋（ユリアン） 2位:男泣き（ケン）
◇ヴァンパイアセイヴァー大会 3/28・13名
優勝:上田（ジェダ） 2位:次郎（ビシャモン）
◇KOF'98大会 3/28・12名
優勝:カラシニコフ 2位:エロス

●BOO-BOSSBOSS所沢店（埼玉）

◇QMA7大会 3/28・12名
優勝:タッチ 2位:クラリッサ 3位:7えいユウ

●HAP'1 GAME CITTA' UNO（埼玉）

◇DDR大会 3/14・16名
優勝:みか@ポークシルバー 2位:しぐろう
◇Gvs.G NEXT大会（シャッフル） 3/21・11名
優勝:固形物（GWO）、キョロ（ガンダム） 2位:凡人、ショウタ
◇Gvs.G NEXT大会（チーム） 3/21・8名
優勝:リトルバスターズ/人（ガンダム）、クロ（ターンエー）
2位:きんにく!/凡人、次郎
◇GCB0083大会 3/27・6名
優勝:シグナム 2位:ナリ 3位:マサシ

●アルファステーション（東京）

◇「BBCS」2on2大会 3/14・20名
優勝:野井原 緋鞠（タオカカ）、我王（バング）
2位:シャーリグラーマ、須田 3位:ろにった、swallow

●新宿スポーツランド本館（東京）

◇ブレイブルーCS 毎週水曜日大会 プレイヤーランダム団体戦 3/3・16名
優勝:何でもいいや/えら（ツバキ）、フィオ（ライチ）
◇ブレイブルーCS 毎週水曜日大会 シングル戦 3/10・14名
優勝 我王（バング）
◇レディース全国への道5 3タイトル（初・中級者）合同女性限定イベント大会延長戦 3/14・35名
・ストIV部門
優勝:めぶ（サガット）
・GGXXAC
優勝:とも（メイ）
・ブレイブルー部門
優勝:ユリス（バング）
◇G vs.GNEXT 第12回新宿温泉杯 シャッフル2on2団体戦 3/20・34名
優勝:じゅごん（シャアザク）、しぬのめ（グフカスタム）
◇VF5R 公式大会 3/22・16名
優勝:かじゅぽ?（ジャン）
◇G vs.G NEXT 第13回スポラン杯 8on8団体戦 3/28・314名
優勝:立てば勝つ。/るな（キュベレイ）、めぐ（アカツキ）、だいき（∀）、セージ（Z）、えるく（デスサイズ）、ズミー（デスティニー）、ネン（WO）、セラ（ガンダム）
◇ブレイブルーCS 毎週水曜日大会 2on2団体戦 3/31・18名
優勝:東小金井勢/K平（カルル）、スピノザ（ツバキ）

●ゲームセンターテクノポリス（新潟）

◇MBAA定期大会 3/7・14名
優勝:ヤンマー 2位:RMM
◇第7回ストIV大会 3/7・15名
優勝:ランボー 2位:まさふぃ
◇ブレイブルー CT地域対抗戦 店舗予選 固定2on2 3/20・24名 12チーム
総合優勝:どさんこワイド/いばら、ROR
総合2位:BLOOD+養分闘って/あげさ、アルビレオ

●チャレンジャー関大前店（大阪）

◇LoVII大会 3/6・10名
優勝:ラッキー（ライチ） 2位:十六夜マトイ、Tenchi
◇三国志大戦3大会 3/7・11名
優勝:ガリレオ（テイガー） 2位:えーすけ
◇BBCS大会 3/26・12名
優勝:ぽっちょむきん（カルル） 2位:エンデバー

●KO-HATSU（大阪）

◇ブレイブルー CS公認大会第1回ランバト第1戦（2on2） 3/6・27名
優勝:ラッキー（ライチ） 2位:十六夜マトイ、Tenchi
◇ブレイブルー CS公認大会第1回ランバト第2戦（シングル） 3/13・26名
優勝:ガリレオ（テイガー） 2位:えーすけ
◇ブレイブルー CS公認大会第1回ランバト第3戦（シングル） 3/27・21名
優勝:ラッキー（ライチ） 2位:つかさ
◇第8回ブレイブルー CS初中級者交流大会 3/28・14名
優勝:すな（ジン） 2位:あき

●ハイテクランドセガアビオン（大阪）

◇戦場の絆大会 3/14・2チーム（8名）
優勝:間桐サクラの消失
◇ハパII大会 1人2on2 3/22・8名
優勝:くすモンド（X本田、N春麗） 2位:グンゼ（Xザンギエフ、Nケン）

●セガワールドつかしん（兵庫）

◇VF5R公式大会 3/13・9名
優勝:はんくる（ジャッキー） 2位:ヒゲレンジャーニャ（ウルフ）
3位:リ金岡ョ云鬼ウ（シュン）

●三宮 SANX（兵庫）

◇バーチャロン オラタン5.66 店舗大会 3/6・9名
優勝:やすまる（ライデン） 2位:チャバネ 3位:RPO
◇ストIV PP2万以下大会 3/14・17名
優勝:夏の黄金比（ブランカ） 2位:へたれバイソナー 3位:スネーク
◇ストIV 無差別級大会 3/26・10名
優勝:バス犬（サガット） 2位:まややま 3位:ツマ
◇ストIV 無差別級大会 3/13・13名
優勝:KS社長（フォルテ） 2位:マサノリ 3位:ミンミン!
◇ストIV BPレシオバトル大会 3/27・16名
優勝:フィリップスが兵庫スレ荒らしてすいません☆チーム「バス犬（サッガト）/いっきいき（ベガ）/75しすてむ（フォルテ）/いちりん（ケン）」 2位:バス犬チームの名前しあがりすぎ☆チーム「T=R/社長/チョリソー/夏の黄金比/ハルカゼ」 3位:おやじと親父チーム「夜の飛田ザンギエフ/ロシアン親父」
◇ブレイブルー CS ランバト大会 3/7・23名
優勝:なお（ライチ） 2位:かにみそ 3位:Q
◇ブレイブルー CS ランバト大会 3/21・16名
優勝:なお（ライチ） 2位:アグロ 3位:Q
◇Gvs.G NEXT 2on2大会 3/21・20名
優勝:Hくんチーム/ナナシ（キュベレイ）、ケイ（ガンダム）
2位:メタボチーム/カス、アイル
3位:ぐるぐるチーム/ミーアザク、じー
◇旋光の輪舞DUO 店舗大会 3/22・12名
優勝:ao（ジャスパーα） 2位:える 3位:F
◇三国志対戦3セガ公式全国大会～覇業への道 エリア決勝大会 3/7・14名
優勝:楽たん 2位:百虎

●タロフォフォ（兵庫）

◇太鼓の達人 達人の輪 3/28・24名
優勝:みのりんは俺の嫁（ちのりー、まい、たけ） 2位:カスターど。
3位:お腹イタイ

●ファンタジスタ（岡山）

◇VF5R 公式大会 3/6・10名
優勝:じごろ～（リオン） 2位:ごみえもん（ジャン）
◇GGXXAC西日本交流3on3大会 3/20・66人
優勝:マジうんこ ニイヤマ（アクセル）、うっちゃん（ファウスト）、K村（エディ） 勝負パンツはローライズ じゃじゃ丸（ジャム）、たびの（カイ）、トゥーリオ（イノ） 3位:銀河の三人 ロズ（カイ）、コンドー（ポチョムキン）、ススム（チップ）
◇北斗の拳 大会 3/22・19名
優勝:YUKI（トキ） 2位:にーすけ（ユダ） 3位:ラリー（レイ）
◇ストIII3rd 大会 3/27・23名
優勝:コトブキ（オロ） 2位:いずみ（まこと） 3位:コーヤマ（ダッドリー）
◇ブレイブルー CS 大会 3/28・19名
優勝:ぐるぼ（バング） 2位:腐乱拳（ツバキ） 3位:電☆自演乙☆荷（ライチ）
◇GGXXAC 2on2大会 3/28・16名
優勝:ぐるぼ（ポチョムキン）、シンヤ（ジョニー）
2位:ユダ（バイケン）、土井（テスタメント）
3位:渡辺ケイ（ソル）、食田@家畜（ポチョムキン）

●フレスパランド カッタの湯（山口）

◇鉄拳6BR たーく杯 3/21・45名
優勝:お風呂あがり 2位:THE・チワワ

●セガワールド松江（島根）

◇ストIV バトルロイヤル形式大会 3/20・19名
優勝:YHC-餅
◇GGXX AC 5on5形式大会 3/21・25名
優勝:いろんな意味でラスト
◇ブレイブルー 5ON5形式大会 3/21・25名
優勝:勝てばいい、それがすべてだよ

●セガアリーナ中間（福岡）

◇VF5公式大会 3/14・13名
優勝:★エンたん★（アキラ） 2位:☆ベコちゃん☆
◇VF5公式大会 3/28・19名
優勝:☆エンレム☆（ジャッキー） 2位:DIGGY

●ゲームプラザアンアン大分店（大分）

◇三国志大戦第3回雀悪鬼紀柳杯予選 3/14・8名
優勝:劉翔 2位:虫けら 3位:凰 白龍
◇三国志大戦第3回雀悪鬼紀柳杯【覇者以上限定戦】 3/21・19名
優勝:彩華 2位:JACK
◇三国志大戦第3回雀悪鬼紀柳杯【全員参加戦（覇者以上ハンデ有）】 3/21・32名
優勝:SIRO 2位:彩華
◇Gvs.G NEXT2on2大会 3/27・19名
優勝:イケメンパラダイス/（´-ω-`）←ショボン君（ガンダム試作3号機）、ウーチャカかわいそう><（V2ガンダム）
2位:アイマス大好き/カゲツ、のの
3位:むゆうびょう/おうまさん、ゲコ太

●TAC戸畑店（福岡県）

◇Gvs.G NEXT 3/5・24名
優勝:タンヤオ、のせ 2位:ゼクス、ザメる
◇Gvs.G NEXT 3/12・24名
優勝:マツ・ノグスター 2位:のせ、春原
◇Gvs.G NEXT 3/19・22名
優勝:レンジャー・Tマナ 2位:FO、ザメる
◇ブレイブルー CS 3/20・20名
優勝:バーゲン（テイガー）、しえ（カルル）
2位:キヨ（ジン）、Rino（ラムダ）

●ジョイ・ファクトリー（福岡）

◇第9回鉄拳6BR 大会 3/21・36名
優勝:トンパ（ニーナ）、ゆーうぃん（ブルース）、キャン（リリ）チーム
2位:よわお、inぽにょ、ぽにょチーム
3位:マリ男、カイオウ、ビーコチーム

●ブリゲーレインボー（福岡）

◇アヴァロンの鍵-弐- 鍵聖戦シリーズ2010・春の業火まつり 3/21・9名
優勝:はね 2位:ネオバ 3位:奇術士ぃやん
◇ポップンミュージック・ポップンレインボー !9 バトルモードトーナメント 4/4・32名
優勝:ユキムネ、オメガ 2位:DJ.A、IO 3位:黒田、夜桜

●タイトーステーション天神（福岡）

◇燃え燃え!シューティングNights! シューティングラブ。2007 シューティング技能検定バトルトーナメント 3/13・16名
優勝:えす☆さま 2位:びぃびぃ 3位:神威久士

今月の猛者! FAREWELL SPECIAL

今回は駆け足になるが、四つのイベントの結果を紹介していきたい。まずは、3月21日に山口の「フレスパランド カッタの湯」で開催された『鉄拳6BR』のイベントから。全国初のミゲル鉄拳王「たーく」氏主催の、たーく杯が開催された。ジャック鉄拳覇皇の「にゃんちゅー」氏をはじめ、多くの参加者が集まり、大会、野試合ともに大変盛り上がったとのこと。次回のたーく杯開催も現在検討中とのことなので、中四国・九州のプレイヤーは注目してほしい。



入賞者らと主催者の「たーく」氏で記念撮影。皆さん、おめでとう!

次は3月21日に「ゲームプラザアンアン大分店」で開催された三国志大戦3イベント「第3回雀悪鬼紀柳杯 大分春の陣～英傑繚乱」を紹介。全国大会優勝者と限定戦優勝者の有名プレイヤー2名（赤兎暴走、光嘉）を迎え、県内外から37名もの参加者を集めたらしい。覇者以上限定トーナメント、参加者全員参加トーナメント、招待君主のトークや組手、マニアックなクイズ大会、覇者以上限定トーナメントの勝者予想など、盛りだくさんな内容で、長時間のイベントであるものの、大いに盛り上がったようだ。

次は北海道の「ペガジオ栄町店」で、純粋なトーナメント戦（ガチ部門）と、さまざまな要素で競うバラエティ部門の2本立てで開催された「ポップンミュージック18せんごく列伝～戦国絵巻春の陣～」。スタッフが作中キャラの「蔵ノ助」に扮し、場を盛り上げたそうだ。なお、結果は「COP」氏の2部門制覇に終わったとのこと。



こちらは北海道のポップンイベントの上位入賞者。



大分の三国志対戦3イベントの写真。地元組、遠征組ともに仲良く集合して撮影。



とにかくコスプレ率の高い集合写真。カラーでお見せできないのが残念!

最後は、福岡の「ブリゲーレインボー」で定期的に開催されているイベント「ポップンレインボー! 9」。さすがは「通称・日本一自重しないポップンのイベント」、今回はコスプレ率約4割という快挙を達成。そんな独特の雰囲気が漂う中、バトルモードを制したのは、福岡の音ゲー界でも有名内「ユキムネ」氏と「オメガ」氏のペア。勝ち負けよりもコミュニケーションが重要な中、32人のポッパーが自己解放を楽しんだ素敵な一日となったようだ。

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

（題字：トライアングルサービス 藤野社長）

2010年3月22日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
KOF SKY STAGE	テリー	15,464,550	龍神TSP	10面(2-5)クーラなし5面400コンボ以上ノーミス	個人申請 ディノスパーク札幌中央（北海道）
アルカナハート3		8,868,000	沢城みゆき主演女優賞おめでとう	ALLヴァイスP×12 AB×6 CH×5 超必×1カシマール	個人申請 モーゼ（東京）
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・パワー	902,358,451,565	S.S.KSMN×中野梓＠2期直前有頂天	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプB・パワー	1,529,823,055,377	SSST.Nの迷宮Ⅲ	ALL 真ボス・ヒバチは出現せず	個人申請 アミューズメントエース津田沼（千葉）
	タイプB・ボム	847,347,959,527	chronoの消失＠長門一俺だ一結ry	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ボム	711,796,543,787	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破 残×1	Game in えびせん（東京）
新作					
エスプガルーダⅡ	アサギ	903,720,571	だるお＠最大の敵はギャラリーと金塊	ALL 残5/6 バリア0%	マットマウスパートⅡ（神奈川）
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,840,590	こなた	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
シューティングラブ。2007	UNIT-4	42,469,030	UMC(魚イ寸)	ALL 3ボス潰し×2 4面1ミス	個人申請 トライアミューズメントタワー（東京）
デススマイルズ メガブラックレーベル	キャスパー	11,084,907,663	ダメK.K キャスパー始めました。	ALL 同付	グッデイ21（東京）
デススマイルズⅡ魔界のメリークリスマス ver.4.00	レイ	1,937,051,204	JCB＠マットマウス商法に気をつけろ	ALL	マットマウスパートⅡ（神奈川）
トラブルウィッチーズ	ドキドキ・ラーヤー	83,159,050	AKF	ALL ノーミス	個人申請 ミラクルイン中村橋（東京）
	ドキドキ・ルイ	99,999,999	TEN	ALL 残×6 ノーミス	個人申請 GAME OFF 四日市（三重）
バーチャファイター 5R	スコア	1,184,400	FUJ	ALL ラウ Ver.C	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ファビアン	77,824,370	KDK-TAKEYUKI	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ペルナ	77,432,080	ERO＠フルーツ牛乳分が足りません	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ミカ	79,891,440	さべ＠あび丸先生の本気がみたいです	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	ラナタス	77,503,720	ERO＠これがラナタスへの愛の力です♥	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
	櫻子	73,427,110	tarou	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ボム 裏2周	494,179,417,231	こんこんとリンリンが好き	ALL 残0 B4	GAME 41（北海道）
レトロ					
ガンフロンティア		2,722,670	DBS	ALL 連付	個人申請 南越谷プレイスポットビッグワン（埼玉）
テトリス KIWAMEMICHI	ラインブレイク	10,362,179	「テト鬼」コーリャン	28面 LV1040 29面で死亡	個人申請 Pier21 小平店（東京）
	レベルスター	10,231,949	「テト鬼」コーリャン	LV1066 294ライン	個人申請 Pier21 小平店（東京）
とべ！ポリスターズ		647,480	L2A-大明神	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
バトルサーキット	イエロービースト	60,962,200	G.M.C.DUO㊗	ALL 連同付 モンキーハウス	サブカルチュア&モンキーハウス本館 合同集計（福岡）
戦国エース	犬王丸	1,850,800	SGP-SV-GGG	ALL 連付	個人申請 ゲームプラザ OKA Ⅲ（大阪）

●お詫びと訂正：120号の本項に記載漏れがありました。怒首領蜂 大復活 ver1.5 ／タイプA・ボム 裏2周／466,284,252,755 ／マジすいません／残0 B1 ／ GAME41（北海道）
また、ゲームスポット・トッピー亀戸の所在地が千葉となっておりますが、正しくは東響です。ここに掲載・訂正するとともに、お詫び申し上げます。

講評

『KOF SKY STAGE』はコンボボーナスを重視したプレイ内容。コンボをつなぎつつ敵を近くで破壊し、アイテムを回収する。なお、挑発を使用すると高得点のアイテムを出しやすくなるので、3面までは挑発を使用しているとのことです。また、ボス戦は暴走庵→シェルミー→ゲーニッツを選択し、乱入(EX) クーラを出現させないようにしているのが先に進むポイントでしょうか。

はたして次回の集計で2周ALLが達成されるのか、また他キャラの申請にも注目していきましょう。

『アルカナハート3』は、ラスボスのラグナロク戦以外はオールパーフェクト、全ラウンドのタイム倍率×8フィニッシュで、なおかつ点の高い技で決めた「ほぼ完璧！」な会心のスコアを達成。これ以上のスコアは「ラグナロク戦でパーフェクトを取り、それに加えて残タイム41秒以上を残す」しかないそうです。

『シューティングラブ。2007』のUNIT-4は、3面ボス戦でこれまでノーボムで行なっていた復活砲台稼ぎが、ボムを使用して稼いだ方が点数効率が良くなることが判明。ボムを使い切ったら残機をつぶしてボムを補充するというプレイ内容に切り替えた結果なのだとか。

しかしこの稼ぎ方の場合、すべての残機を使って稼ぎ切るのが理想であるものの、これまで残機とボムに任せて抜けていた、ランダム要素が多い後半面をノーミスでクリアするのは事実上不可能だという課題もあります。スコアの更新には、「どううまく現実的なラインで妥協できるか」と、つながり待ちが必要、というところでしょうか。

次回集計

●次回の集計（アルカディア122号）は2010年5月16日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は5月19日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧ください。

CLOSE UP! HI-SCORE!

怒首領蜂大復活 ブラックレーベル

烈怒モードを駆使して高得点を稼ぎ出せ！

今作の大きな特徴といえるのが選択する自機のタイプによって開幕から難易度が変わる点が挙げられる。

パワー、ボムスタイルは敵の攻撃が前作の1周目とほぼ同じだが、ストロングスタイルでは1面から前作の2周目並みの難度となり、当然のことながら、そのプレイ内容もタイプによってまったく違ってくるのだ。

集計2回目を終えた時点でストロングでのヒバチ撃破ALL達成者が「ユセミ」氏ただ一人という状態なのが、その難度の高さを物語っているのではないだろうか。

また、システム面ではショットとレーザーを同時に押すことで発動する「烈怒」モードが最重要ポイントだ。そこで、烈怒モードについて。その特徴をで一度確認しておこう。

まずデメリットとしては、烈怒モード中は自機の移動速度が下がることや、敵の一部攻撃が強化されることなどが挙げられるが、この状態を継続して烈怒ゲージを満タンにすると、ハイパーがたまりやすくなるというメリットがある。

さらに、烈怒モードで中型〜大型機を破壊すると、その敵の発射した弾が星アイテムに変わるため、いいことずくめ。ハイスコアを狙う場合は、ほぼこの烈怒モードでのプレイが必須となってくるというわけだ。

ほかにも、蜂アイテムにも変化があり、金の状態でこれを取得すると、画面中の敵弾が大星アイテムに変わるフィーチャーも追加され、これが大きな稼ぎ要素の一つになっている。

このように、前作から大きな変貌を遂げた『怒首領蜂台復活ブラックレーベル』。パターン構築が充実してくるのは、まだまだこれから。ストロングをはじめ、各タイプごとの争いはまだ始まったばかりといえるだろう。今後も本作への注目を続けていきたい。

なお、今回の集計では、隠しボス（一般的にヒバチと呼ばれる）を出現させなかったスコアだが、【タイプB・パワー】部門にて、「SSST.Nの迷宮Ⅲ」氏による1,529,823,055,377点（申請店は千葉のアミューズメントエース津田沼・個人申請）という申請があったので、ここに記しておきたい。

タイプA・パワー	点滅ALL ヒバチ撃破
902,358,451,565	
S.S.KSMN×中野梓@2期直前有頂天	
Game in えびせん（東京）	

タイプB・ボム	点滅ALL ヒバチ撃破
847,347,959,527	
chronoの消失@長門一俺だー結ry	
Game in えびせん（東京）	

タイプC・ボム	点滅ALLヒバチ撃破残×1
711,796,543,787	
GFA2-ISO	
Game in えびせん（東京）	

ハイスコア通信

●Game41（北海道）

旋光の輪舞DUOver.2.00（櫻子）71541500／EGR／ALL

●大久保アルファステーション（東京）

当店では毎週月曜日にB1フロアを中心としたオールドゲームの入れ替えを行なっています。お客様のリクエストも募集しております。当店ホームページまで、お気軽にお問い合わせください。

●メディアパーククリブロス高槻（大阪）

ブレイブルー大会公式サイト登録しています。毎週火・土は対戦盛り上がっています！ 6月にレトロゲーム関連のイベントを企画中です。ご期待ください！

個人申請用紙を送る際には記入漏れにご注意！

先月に引き続き、個人集計用紙に関していくつかお願いです。投函前には必ず、記入漏れがないかどうか、ご確認ください。部門名は記入忘れが多いので、特にお気をつけください。バージョン別集計タイトルの場合は、バージョン名の記入もお願いします。また、はがきの表に記入する連絡先、投函前に必ずご確認ください。

今月の注目トピック

福岡に新たなるシューティングイベント誕生 第1回目はメーカー各社からの協賛も

ここ最近、当コーナーで取り上げる機会が多いシューティング／ハイスコア関連のイベントだが、さる3月13日、九州は福岡の地にて新たなイベントが産声を上げた。

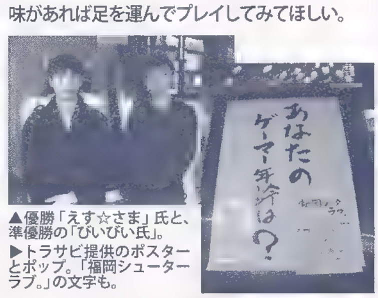
「燃え燃え！シューティングNights！」と題されたこのイベントは、さまざまなシューティングゲームを題材に、各回ごとに定められたルールで競い合うというもの。初回の題材として取り上げられたのは、『シューティングラブ。2007』。ルールは、メーカー公式大会「シューティングラブ。甲子園」準拠であった。ちなみに、今大会の参加者は16名と「〜甲子園」福岡予選の参加人数を上回ったようだ。これは『シューティングラブ。2007』の根強い人気を感じさせるエピソードといえるかもしれない。

参加者の中には、INH製作の攻略ビデオ「ナイスDVD2」でもおなじみの関東のプレイヤー「えす☆さま」氏の姿もあり、決勝では地元の「びいびい」氏と争って、見事優勝を飾ったとのこと。

ちなみに、今回は開催タイトルの開発元であるトライアングル・サービスから参加賞用のポスターが提供されたのをはじめ、ガルチ、マイルストーン、サクセス、INHなど各社から協賛品の提供もあり、参加者は大いに盛り上がった様子。

詳細な結果や内容は、主催者のサイト・アドヴァンスドゲームズ（http://projectag.net）や、トライアングル・サービスのWebサイト（http://www.triangleservice.co.jp/）内「シューティングラブログ。」に掲載されているので、そちらもご参照いただきたい。

なお、次回「燃えシュー第弐夜」は、5月22日18:00より、タイトーステーション福岡天神橋店での開催が決定。種目には、危険行為推奨シューティングのはしりとして有名な『オメガファイター』（UPL・1989年）の1面限定スコアアタック（ファイナリスト同士の対戦はは2面まで）が決定したようだ。開催店舗では『オメガファイター』が連日稼働中とのことなので、大会に参加できない方も、興味があれば足を運んでプレイしてみてほしい。



▲優勝「えす☆さま」氏と、準優勝の「びいびい氏」。
▶トラサビ提供のポスターとポップ。「福岡シューターラブ。」の文字も。

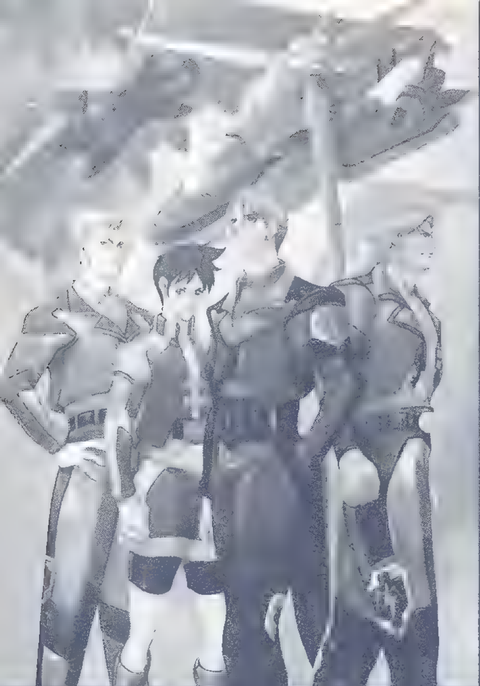
注意事項

●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

Xbox 360で始める

超・ど本格ビギナー攻略！

ケツイ～絆地獄たち～EXTRA
ステージ1道中　1000万点への道





ケツイ～絆地獄たち～ EXTRA

■メーカー	5pb.
■ジャンル	縦スクロールシューティング
■対応機種	Xbox 360
■発売日	2010年4月28日（発売中）
■CERO	A（全年齢対象）
■価格（税込）	7,140円（通常版）／9,765円（初回限定版）

『ケツイ～絆地獄たち～』とは

2003年にケイブから「新・ど本格シューティング」というキャッチコピーと供に発表された、縦スクロールシューティングゲーム。従来のケイブシューティングには見られない変則弾幕、ロックショットのシステム、ミリタリー色の強い世界観や、悲壮感を秘めたキャラクター、ストーリーなどにより、硬派シューターからはもちろんのこと、女性ゲーマーからも強固な支持を得た。

今回紹介する『ケツイ～絆地獄たち～EXTRA』はAC版の移植作品だが、Xbox 360にプラットフォームを移すにあたり、元の作品を忠実に再現したオリジナルモードに加え、家庭用オリジナルの「Xモード」を搭載している。

『ケツイ～絆地獄たち～EXTRA』が発売された。ここでは、本作のアーケードモードを題材に、その魅力と楽しみ方を紹介していきたい。2P目の攻略パートでは、「ステージ1でスコア稼ぎを楽しむ」ための方法を掲載。ボスまでに1000万点を目標にスコアアタックを楽しんでみよう。なお、当然ながらここに記載されたテクニックはAC版でも使用できるぞ。

まずは機体タイプを選ぼう！ 機体の特徴解説

本作には、2種類の自機が存在する。選択に迷ったら、とりあえずTYPE-Aを選んでおくのが無難だろう。



TYPE-A（アリス+エヴァンズマン）

ティーゲルシュベルト

移動速度は遅いものの、広い攻撃範囲を有するのが特徴。ロックにかかる時間は短い。じっくり画面を見ながらプレイできるため、本作に慣れるまではこちらの機体を使うのをオススメする。



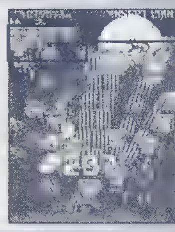
TYPEB（ユウマ+スティール）

パンツァーイェーガー

移動速度が速いものの、通常ショットが前方に集中している。また、ロックにかかる時間が長いため、慣れるまでは扱いが難しい機体。敵の配置を覚えて効率のいいパターンを作れる人向け。

ロックショットを使いこなそう

本作を特徴付けるシステムとして覚えておきたいのが、ショットボタンを押しっぱなしで撃てるロックショット。ロックショットで敵を破壊した場合、得点に倍率カウンタ分の倍率がかかる。カウンタを稼ぐためには、倍率チップを稼がなければならないのだが、数値の高いチップを稼ぐためには、敵に接近した状態で撃破する必要がある。**「スコアを稼ぐには、敵に接近してロックショット」**が本作の基本だ。なお、本作のテクニックに、ショットで敵を倒す寸前に敵をロックすることで、本来下がるべき得点倍率を下げずに済む**「空ロック」**と呼ばれるものがある。稼ぎのキモになるテクニックなので、ゲームに慣れてきたら練習してみよう。



倍率チップの最大値は「5」。これをどう集めるかが稼ぎのキモ。

ケツイの魅力　その1
攻めのゲームスタイル

弾幕シューティングと聞くと、絡みつくような低速の弾が大量に飛来し、狭い隙間を縫うようにかわしていく――そんなイメージがあるかもしれない。『ケツイ』もその流れを汲む部分はあるものの、他作品に比べると弾速が速めで攻撃も激しく、ただ漫然と避けているだけでは押されてしまう。攻略上重要なのは、高威力のロックショットをいかに効率よく当てるか。ロックショットのレーザー部分は射程がある上、敵に接近するほど素早くロックがかかる。端的に言えば、敵に果敢に接近することが[illegible]を減らすことにつながるのだ。クリア重視でも稼ぎ重視でも攻めこそが正義！

この尖ったゲーム[illegible]、そこから得られる達成感と征服感は、麻薬のような魅力を持っている。

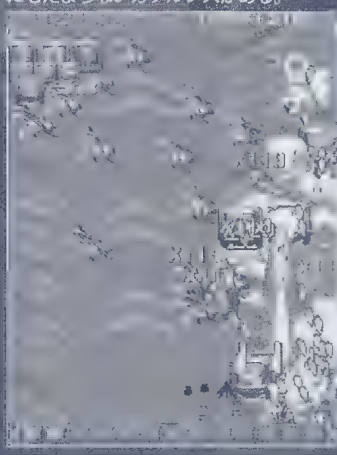


高火力の[illegible]は[illegible]ロックできるかが攻略のカギ。残してしまうとどんどん不利な状況に。スコアを稼ぐ[illegible]
↓ロック破壊が基本の流れ。

ケツイの魅力　その2
独自性の高い弾幕

『ケツイ』の弾幕は、数ある弾幕シューティングの中でも極めて特異である。基本的に敵の攻撃は、奇数弾、偶数弾、自機狙い弾というシューティングのセオリーを踏襲した攻撃の複合となっているが、本作ではこれに加えて独自の弾幕が多数存在。それがすなわち、時に"変態弾幕"とも称される湾曲弾や加減速弾、あるいはその複合である。

特に中型機やボスクラスの敵、またはザコの大群などは弾速が速いことと相まって、一見して節操のない不条理な攻撃に映るかもしれない。それは見る者を圧倒するが、それだけに複雑な弾幕の構造を理解し、解きほぐして攻略を確立する過程にもたまらないカタルシスがある。



強力なザコ[illegible]の[illegible]スカイフィッ[illegible]。[illegible]機狙いの加速弾を撃ち返し弾を放していく。ショットを撃ち放したと追い詰められやすい[illegible]、攻撃を止める必要も出てくる。

ケツイの魅力　その3 EXTRA
「EXTRA」ならではの楽しさも満載！

この『EXTRA』には、アーケード版を再現したアーケードモードに加えて、オリジナルの"Xモード"を搭載。敵機の中にはEX機と呼ばれる赤い敵が混じっており、これをロックショットで破壊すると敵弾が倍率チップに変換される。倍率チップや倍率タイマーの法則もアーケードと異なり、そう快感満点！

純粋に弾消し敵の多い『ケツイ』として初心者にも楽しめる内容だ。オプション設定も非常に充実しており、真ボスのエヴァッカニア・ドゥームもやり込みを続ければだれでも会え、だれでも倒せるようになる（？）隠し設定も搭載されている。



Xモードの敵は赤い撃ち返し弾を放つが、ロックショットのレーザー部分で破壊可能。ロードも早く、ストレスなく快適にプレイできる。



1周エンドのXモードにもドゥーム様が出現。アーケードモードより条件は緩いようだが、このボスに隠された秘密はそれだけではないらしい。

ステージ1・集中講座①
スコア稼ぎの基本概念

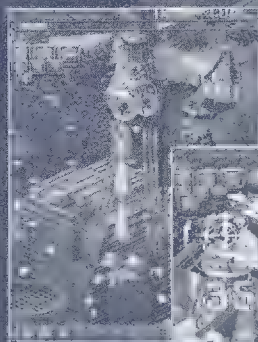
本作の稼ぎのキモは、簡単に言えば「なるべく多くの5チップを獲得すること」にある。そのためには、近接ショット破壊→ロックショット掃射のサイクルを効率よくこなすことに加えて、"空ロック（ショット破壊の瞬間にロックショットに切り替える）"もなるべく意識していこう。空ロックを使えばショット破壊時と同様にタイマーが起動し、さらに敵の爆風からもチップが出現するのだ。そして、敵を早く倒すことで後続の敵機が多く出現する"早回し"も非常に重要な要素。ステージ1で最初の関門となるのは、大型機シルバーホエール×2だ。この敵の攻撃はすべて自機狙いなため、接近していてもチョン避けでかわせる。ともに空ロックで撃破して、5の倍率を稼ごう。



5倍[illegible]はある程度広いので、[illegible]くてもOK。2機目のシルバーホエールはタイミングを[illegible]らせて破壊し、上にある建物×2と4連[illegible]台アトルグまで引っ張るといい。

ステージ1・集中講座②
中ボス・シーホース～ボス前

中ボスのシーホースは、ロックショットで向かって左側のポッド→本体の順に破壊。本体は右側の戦車を使って5倍チップに変換する。ここでのポイントは、正面を維持して自機レーザーもポッドや中ボスに当てること。これによって、早回しの敵機数に影響が出てくる。アイテム輸送機スサムの前に、攻撃ヘリのパッファーが1機出現すれば成功だ（最速なら3機出現するが、現実的にはボムを使用しないと不可能）。その後は、パッファーから5倍チップを出すために、小型ヘリのストームを残すことがポイント。差し当たって、ボスに到達した時点で1000万点を目標にしてみよう。



中ボスを素早く倒せば、その後の早回しで出る敵機の数が増える。右の戦車で5倍チップをセットするのも忘れずに。



ステージ1で一番ケアレスミスしやすい敵はアトルグ。偶数弾とはいえ、弾幕が厚いため、中に入るにしても回り込むにしても厄介。

ステージ1・集中講座③
鬼門・ブルフロック稼ぎ

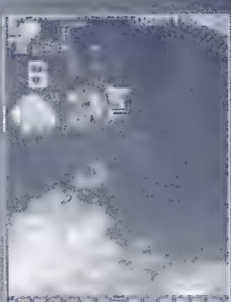
ボスのブルフロックは、本体にロックし続ければ安全に倒すことができるが、稼ぐ場合は急に高難度になる。具体的には前部ポッドを接近してショット破壊して5チップを出現させ、タイマーが回っているうちに渦巻き状のミサイルを破壊して5チップに変換させる。これを2回行ない、最後に近接ショットで形態を変化させる。ポッドを四つとも破壊するか、ポッドと本体をつなぐ連結部を破壊すると自動的に形態が変わってしまうことに注意しよう。なお、ダメージによる形態破壊ポイントは2P側の"INSERT COIN"の"IN"と"S～"の境界あたり（ボスゲージ）。前部ポッドで2回稼ぎを行なった後は、ダメージ調整をして形態破壊させるか、連結部を破壊して形態変化に持ち込もう。



後方のポッドを最初に一つ破壊しておく。ミサイルの出現タイミングは、本体からの[illegible]から青い丸弾の後。ここに合わせてタイマーを回しておく。腕に自信があれば[illegible]してみよう。

そのほかの稼ぎポイント①
意外に重要!?　開幕の動き

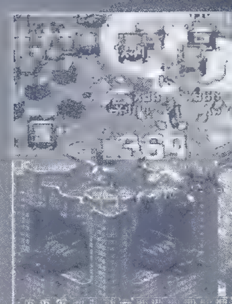
ステージ1に限ったことではないが、ステージ開始時は自機が無敵状態になっていることを利用して、敵に重なって倒すことができる。ストームで5倍のタイマーを回しつつ、ロックショットを撃ちっ放しでそのまま画面最上部へ張りつきにいこう。



個々の場所の5倍チップの取得数が、ステージ全体の点効率に大きく影響を及ぼすのだ。

そのほかの稼ぎポイント②
ボス前最後のラッシュ

ボス前最初のラッシュでは、[illegible]に走る道路上の[illegible]戦車を逃さないように撃つことがポイント。ここでは右、左の順にシルバーホエールが2機出現するが、1機目は左の戦車で、2機目は右の戦車でタイマーをセットさせつつ撃ちにいくといい。



基本セオリー[illegible]に動くだけでも大量得点が可能だが、逃がしている敵が居ないか注意。

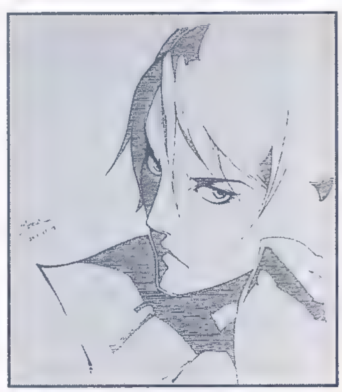
SPECIAL COMMENT

AC版『ケツイ』好きイラストレーター・コタニ氏が語る
『ケツイ』への思いと、それを継ぐものへの願い

最初プレイした時は、ただただ敵弾に呑まれてゲームオーバー。
納得がいかずもう一度プレイすると、そこで初めて稼ぎの仕組みを理解する。
その後も続けてプレイするが、敵弾に当たる数より敵そのものに当たる回数が増えていった。
でも不思議とストレスを感じない。3面の1UPも取り損ねているのに。
「5」箱の魅力にヤられた僕は、ボムりながらも1周できるようになった時、
このゲームが、プレイヤー自身に死ぬ権利があることに気付かされた。
ただ殺されるのではなく、自分から死にに行く覚悟を必要とするのだと。
このゲームを継ぐ人にも、覚悟が必要なのではないでしょうか。

コタニ トモユキ
http://styleos.nobody.jp/

※コタニ氏は『虫姫さま』のキャラクターデザインなどで知られるイラストレーター／デザイナー。弊誌118号のケイブ15周年特集の際に寄せていただいた『ケツイ』へのコメントが大きな反響を呼んだため、この機会にご登場願った。右はケイブ特集の際、読者プレゼントとして寄贈いただいた色紙。（編集部）



※上掲の色紙のプレゼント応募は既に締め切られています。

ANA 2010 ARCADIA NEWS ANALYSE 5

プレゼントのお知らせ
Ⓟ PRESENT このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

城彰二がWCCFチャンピオンたちと対戦!!

スペシャルイベント WCCFファミ通CUP!!

去る4月3日、「お酒が飲めるゲームセンター」クラブセガ渋谷店にて、スペシャルイベント"WCCFファミ通 CUP the 1st"が開催された。当日は日本を代表する名うての一流『WCCF』監督が参戦する中、ゲストとして登場したのはかのサッカー元日本代表、城彰二！　プライベートでも『WCCF』監督として活動する城さんは、4名で行なわれるブロック予選に出場。あこがれと公言してはばからないリーガ・エスパニョーラの選手たちを中心に好勝負を繰り広げた。特に、勝負どころで投入された三浦知良の起用には、大きな歓声と拍手が巻き起こり、会場は大興奮。勝利こそ逃したものの、城さんの健闘ぶりは大いに光り、大会に花を添えた。

大会終了後に行なわれた城さんと『WCCF』プロデューサー、柏原知大さんによるスペシャルトークショーが行なわれ、ここでしか聞けないスペイン在住時のマル秘エピソードなどを披露。さらに「何でイニエスタの能力はあんなに低いんですか！」と柏原さんに詰め寄る一幕には、来場者の多くから賛同の声が。さすがのプレイヤーぶりを見せつけていたぞ。

他にも、城さん本人による自己カード能力査定、『WCCF』イベントではおなじみのトレード会も行なわれ、大興奮のまま終了。参加者とプレイヤー、企画が一体となった好イベントでありました。


城彰二登場！　参加者からはもちろん、「♪ジョ～、ショウジ、パパンパパンパン！」とあの名チャントが沸き起こった！


大会優勝は「INTERNATIONAL CUP The 1st ITALIA `06」など数々の優勝歴を持つバンビ監督。キレキレロナウジーニョに会場全部が酔いしれた！


「いや～、皆さん強いッス」と、たじたじの図。会場からはガチで仕掛ける名監督たちに、空気読めと愛あるブーイングの嵐が！


イベント開催地となったクラブセガ渋谷店はまさに大盛況。お酒が飲める上に店員さんたちの衣装も萌えグッド！　通い詰めたくなること間違いなし。

アミューズメントスポット情報

東京ジョイポリス情報（東京・お台場）

東京ジョイポリスが、2010年5月9日までのゴールデンウィーク期間中、「ちょいポリス」に変身する！　今までの人気アトラクションたちに面白さをちょい足しした期間限定のアトラクションや、テレビ朝日の人気深夜番組「お願い！ランキング」とのコラボイベント「ちょい足しクッキングカフェ」を開催。さらに「ちょいポリスライブ」として笑い飯やダイノジと言ったおなじみの人気エンターテイナーたちのステージイベントも催される。

詳しくはhttp://tokyo-joypolis.com/まで。




「ちょい足しクッキングカフェ」ではまさかの食材マリアージュが

「お願い！ランキング」　テレビ朝日系　月～金曜 [illegible] よって放送の曜日と時間が異なる場合があります。

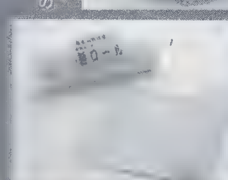
東京ジョイポリスパスポート／2組4名様 Ⓟ PRESENT

ナムコ・ナンジャタウン情報（東京・池袋）

ナムコ・ナンジャタウンでは6月13日(日)まで開催中の「うどん博覧会」が大好評！全国から集結したご当地うどんの数々は、来場者がなるべく多くの種類を味わえるようにとハーフサイズのお手ごろ価格で販売されているのがうれしいポイント。定番の「讃岐ぶっかけうどん」や埼玉名物「冷や汁うどん」から、ベトナムの「ホイアンうどん」や韓国「チャンジャンミョン」などが目白押し！　伝統のファーストフードを味わい尽くそう。

詳しくはhttp://www.namja.jpまで。


[illegible]わり種のうどんも名物の一つ。


富士吉田の「麺ロール」。お好みの太さで楽しめる人気のおみやげだ

ナムコ・ナンジャタウンパスポート／2組4名様 Ⓟ PRESENT

闘劇予選、開幕!

闘劇'10 -SUPER BATTLE OPERA- THE 8th ARCADIA CUP TOURNAMENT

ついに開催場所、日程が決まり、国内での予選開始が間近に迫った闘劇'10。今月は、本大会をより楽しむための全開催タイトルのキャラランク記事、5月分の予選店舗リスト、そして国内予選に先んじて開かれたアメリカ予選のリポート記事など、盛りだくさんの内容をお届け!

最新情報 5月分予選店舗リスト&全タイトルキャラランキング

速報! 国外予選最速リポート SHOWDOWN CHAMPIONSHIPS in Anime Matsuri 2010(USA)

TEXT:ハイ

SHOWDOWN CHAMPIONSHIPSとは?

SHOWDOWN CHAMPIONSHIPSはテキサス州ヒューストンで毎年開催されているトーナメントで、アメリカ国内でも最大級の「アーケード筐体のみを使用した大会」(アメリカは家庭用が主流)だ。今年で10年を迎えた本大会だが、複数タイトルの大会を同日に行う方式で、今年は『鉄拳6』、『ストリートファイターⅣ』、『ブレイブルー CS』、『アルカナハート3』の4タイトルで開催され、そのうち『鉄拳6』以外は闘劇のアメリカ代表予選も兼ねている。会場は日本のゲーム、アニメを中心としたイベント「ANIME MATSURI」内にあり、その規模は大きい。興味がある人はhttp://www.animematsuri.com/を見てみよう。



大型イベント「ANIME MATSURI」の中で行なわれた本大会は、ホテル内の広間が会場。とはいえ、大会前の空気は日本のそれと変わらなかった。

ARCANA HEART 3

使用キャラクター、アルカナともに人気キャラというものは存在せず、各々のプレイヤーが好きなキャラクターを使用していた。

決勝戦は地元ヒューストンのトッププレイヤーとして知られる「Kid Viper」(ヴァイス)、「Last Blade」(リリカ)の【Kitty Love】と【Fitness Express】「Robert」(えこ)、「Nytemare」(エルザ)の対決に。先鋒戦は「Kid Viper」と「Robert」となり、ヴァイスは時のアルカナ、えこは樹のアルカナを選択。えこ優勢で試合は進んでいたが、2ラウンド目の接戦を勝利したヴァイスが、3ラウンド目に無量光絡みの高威力連続技を決め勝利。大将戦はリリカが音、エルザが風のアルカナを選択。こちらはリリカがカンティレーナを絡めた連続技を安定して決め、体力の半分近くのダメージを与えて難なく勝利。【Kitty Love】が代表となった。



左がヴァイス使いのKid Viper、右がリリカ使いのLast Blade。Last Blade氏のやり込みが特に目立っていた。

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

全体の傾向としてはバングやハザマといったキャラクターが人気を集めていたのが特徴。アメリカに存在している基板が少ないため、プレイヤーの研究力がそのまま強さに反映されていた。

その中でも東海岸勢の【Hentai Gaijin】「Kyle He "Stunedge"」(ジン)、「Steve Barthelemy "Lord Knight"」(ライチ)」と、地元ヒューストン勢の【Kamen Rider】「Kevin Turner "Kensou"」(バング)、「Jason El-Srouji "Kid Viper"」(ハザマ)の活躍が目立ち、決勝はこの2チームで争われることに。BBCSは本大会でも注目タイトルとして扱われ、闘劇決勝であるかのようなステージ上での対戦が行なわれたが、大舞台の緊張からか【Hentai Gaijin】チームは両者とも動きが固く、先鋒戦では「Kid Viper」が「Lord Knight」を、「Kensou」が「Stunedge」を下し、地元勢の意地を見せつけた。



アルカナに続き2冠のKid ViperとバングのKensou。KensouはGGXXのアメリカ代表経験のある手だれだ。

STREET FIGHTER Ⅳ

家庭用の人気も高く、アメリカでは現在最も勢いのある『ストⅣ』は3on3かつ参加人数も多かったため5時間超のハードな予選となった。発売から大分時間もたっていることもあり、各プレイヤーともに知識は十分に積んでいる模様。サガット、豪鬼といった強キャラを軸にチームを編成していることや、日本と大きな差を感じることは無かった。5時間超の長丁場を勝ち上がってきたのは地元ヒューストン勢の【Suavion is Popular】「Josh Del Rio」(ザンギエフ)、「Suavion」(バイソン)、「Sinister-X」(ダルシム)と【SBO Ready】「Mauricio Rosales」(ベガ)、「Adeel Soomro "FourWude"」(ゴウキ)、「Winchester Dang」(サガット)の2チーム。地元勢同士の闘いとなったが、テキサスのトッププレイヤーであるFourWudeがその実力を見せつけ、3タテで代表を手中に収めた。



テキサス勢トップチームの【SBO Ready】の面々。左からFourWude、Mauricio Rosales、Winchester Dang。

闘劇こぼれ話

●テキサスのアーケード事情は? アーケードが少ないアメリカの中でも、テキサス州はアーケードが比較的盛んなほう。Showdownの主催であるJohn "No Rival" Leigh氏の経営するゲームセンター「PLANET ZERO アニメセンター」にも取材に行ったが、その中身は日本のゲームセンターそのもの。人気のあるタイトルは『ブレイブルー CS』と『ストⅣ』とのことだ。

闘劇'10 全国地方予選 5月開催リスト

表の見かた

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	パロ苫小牧店	苫小牧市糸井135-1	0144-75-9800	山田	A-1	5/15（土）
❶	❷	❸	❹	❺	❻	❼

❶都道府県
❷開催店舗名
❸住所
❹問い合わせ電話番号
❺大会担当者
❻ブロック区分：開催店舗数により、同一ブロック内で闘劇'10FINAL出場権獲得のためのブロック決勝を開催。地域によっては、ブロック決勝が無く、店舗予選優勝＝闘劇'10FINAL出場権獲得となるところもある。
[決]と書かれた店舗がブロック決勝開催店舗。この店舗でも店舗予選は開催されるが、当然ブロック決勝の前に開催されるので、通常よりも早めに開催されることが多い。開始時間などは事前に確認しておこう。
❼予選開催日

Category A チーム戦 3on3 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	パロ苫小牧店	苫小牧市糸井135-1	0144-75-9800	山田	A-1	5/15（土）
北海道	GALAXY GATE 星が浦	釧路市星が浦大通2-5-8 GALAXY GATE 星が浦	0154-52-0099	藤原	A-1	5/16（日）
北海道	アドアーズ狸小路店	札幌市中央区南三条西4-12-1 アルシュビル 5F～6F	011-222-1305	二階堂	A-1 [決]	5/22（土）
栃木県	ファンタジーパーク	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	大塚	B-1	5/23（日）
栃木県	ゲーム・グッドヒル	宇都宮市川田町1000-1 SOLE21ゲームフロア	028-614-6142	須藤	B-1	5/29（土）
茨城県	ピンクパンサー日立店	日立市東多賀町5-10-10	0294-32-1983	齋藤	B-1	5/30（日）
茨城県	ナムコランド水戸店	水戸市千波町2017-1	029-241-3444	濱田	B-1	6/5（土）
茨城県	ピンクパンサーつくばみらい店	つくばみらい市小張3095	0297-20-7070	飯岡	B-1	6/6（日）
茨城県	ピンクパンサー下妻店	下妻市小島884-10	0296-43-6880	神長	B-1	6/12（土）
茨城県	桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3 桜の牧スポーツセンター内 桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1 [決]	6/13（日）
埼玉県	プラボ与野店	さいたま市中央区本町西3-8-10	048-855-1131	佐藤	B-2	5/4（火）
埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下	B-2	5/5（水）
埼玉県	アドアーズ蕨店	蕨市塚越1-4-4 ラ・セーヌビル 2F	048-433-3886	二階堂	B-2	5/8（土）
群馬県	ルパン122	邑楽郡邑楽町中野1593 ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2	5/9（日）
埼玉県	アドアーズ川口栄町店	川口市栄町3-4-1 大島第7ビル 1F～2F	048-240-6360	二階堂	B-2	5/15（土）
埼玉県	ナムコランド越谷店	越谷市谷中町2-55-2	048-960-2021	金子	B-2 [決]	5/16（日）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-4	5/2（日）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-4	5/3（月）
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 2F	047-395-1119	古田	B-4	5/4（火）
東京都	アドアーズ新小岩	葛飾区新小岩1-44-4 リバティビル B1～3F	03-5678-5257	二階堂	B-4	5/5（水）
東京都	東京レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8-15-3	03-5668-8411	竹澤	B-4	5/8（土）
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ 1F	047-329-1515	峯木	B-4 [決]	5/9（日）
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2-1-2	046-200-6370	二階堂	B-7	5/3（月）
神奈川県	ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48 アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-7	5/4（火）
神奈川県	アドアーズ湘南台店	藤沢市湘南台1-2-1 駅前東口ビル B1	0466-41-0192	二階堂	B-7	5/5（水）
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	B-7	5/8（土）
神奈川県	クラブセガ港北	横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO 3F	045-591-8923	古林	B-7	5/9（日）
神奈川県	アドアーズ青葉台店	横浜市青葉区青葉台2-9-14 セレサ陽栄青葉台ビル 1F～3F	045-984-5231	二階堂	B-7	5/15（土）
神奈川県	プラボ都筑店	横浜市都筑区川和町846-1	045-929-3567	坂田	B-7 [決]	5/16（日）
神奈川県	ゲームファンタジア茅ヶ崎店	茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F	0467-87-8802	二階堂	B-8	5/23（日）
神奈川県	ゲームインファンファン藤沢店新館	藤沢市鵠沼石上1-3-8	0466-25-3255	難波	B-8	5/29（土）
神奈川県	アドアーズ藤沢北口店	藤沢市藤沢460-1 3F～4F	0466-29-7631	二階堂	B-8	5/30（日）
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	045-584-2280	二階堂	B-8	6/5（土）
神奈川県	ハイテクランドセガBREEZE	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	045-313-6435	穴井	B-8	6/6（日）
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	渡邉	B-8	6/12（土）
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	横浜市西区久保町6-27	045-260-5785	今井	B-8 [決]	6/13（日）
石川県	コスモランド小松	小松市有明町105-5	0761-23-2756	濱本	C-2	5/1（土）
福井県	フクイレジャーランドワイプラザ店	福井市新保町7-9-1 ヤスサキワイプラザB棟 2F	0776-57-0433	白崎	C-2	5/2（日）
福井県	JOYLAND大和田店	福井市大和田町56-10	0776-52-1818	米田	C-2	5/3（月）
石川県	コスモパーク白山	白山市中奥町190-1	076-276-6336	木村	C-2	5/5（水）
石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町15-12	076-248-3765	上野	C-2	5/8（土）
富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋	C-2 [決]	5/9（日）
福井県	ジョイランド鯖江店	鯖江市宮前1-614-1	0778-53-1900	上田	C-3	5/29（土）
福井県	ジョイランド敦賀店	敦賀市木崎40-12	0770-37-1616	小川	C-3	5/30（日）
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	金村	C-3	6/5（土）
三重県	YAZWORLD四日市店	四日市市泊小柳町4-34	059-349-5011	大河内	C-3	6/6（日）
愛知県	AMカレッジゼロ津島店	津島市蛭間町桝田306-2 AMカレッジゼロ津島店	0567-22-3105	岡本	C-3	6/12（土）
愛知県	ナムコワンダーシティ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765	西田	C-3 [決]	6/13（日）
京都府	スーパーヒーロー山科	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	075-502-5765	三浦	D-1	5/23（日）
滋賀県	アクション堅田	大津市今堅田2-40-10 ACT堅田ビル 2F	077-571-1106	海瀬	D-1	5/29（土）
滋賀県	スーパーヒーロー堅田	大津市真野2-31-30	077-571-1231	嶋田	D-1	5/30（日）
滋賀県	エースレーン守山	守山市播磨田町231-4 ACT守山3番館 2F	077-514-2455	清水	D-1	6/5（土）
滋賀県	アクション長浜	長浜市川崎町375 ACT長浜 1F	0749-64-5285	為近	D-1	6/6（日）
滋賀県	エースレーン愛知川	愛知郡愛荘町長野200 ACT愛知川 2F	0749-42-8611	中尾	D-1	6/12（土）
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1 [決]	6/13（日）
鳥取県	セガワールド鳥取	鳥取市安長416 セガワールド鳥取	0857-24-2128	小笠原	E-1	5/2（日）
島根県	ゲームスポットハロウイン	出雲市渡橋町985-3	0853-23-0731	藤原	E-1	5/4（火）
鳥取県	セガワールド米子	米子市両三柳2778-2	0859-24-5868	岩尾	E-1	5/5（水）
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店	倉吉市見日町633	0858-22-5255	河本	E-1	5/8（土）
鳥取県	アミパラ米子店	西伯郡日吉津村日吉津1160-1 イオン日吉津ショッピングセンター西館 1F	0859-37-1959	渡邊	E-1 [決]	5/9（日）
岡山県	ゲームセンターハッカー	岡山市北区野田2-2-7 難波ビル 1F	086-244-8338	三好	E-3	5/29（土）
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町535	087-866-9526	三井	E-3	5/30（日）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-3	6/5（土）
岡山県	ナムコランド水島店	倉敷市東塚1-312-1	086-456-0202	西田	E-3	6/6（日）
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	安達	E-3	6/12（土）
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	勝宮	E-3 [決]	6/13（日）
大分県	NAMCO LANDドッとあーるZONE店	大分市大字宮崎字スカワ696-1 ナムコランド	097-567-5576	野中	F-2	5/15（土）
宮崎県	ナムコランド日向店	日向市大字日地屋14798-1 ハイパーモールメルクス日向内	0982-55-8037	松下	F-2	5/16（日）
長崎県	ハイテクセガもみの木村	諫早市小川町90-1 もみの木村内	0957-24-6833	北村	F-2	5/22（土）
鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島市新栄町1-28	099-255-2505	橋元	F-2	5/23（日）
熊本県	ナムコワンダーシティ南熊本店	熊本市九品寺6-9-1 ナムコワンダーシティ南熊本 2F	096-375-1131	津留	F-2 [決]	5/29（土）

各タイトルごと、5月に開催される予選日程を抜粋して掲載している。なお、ブロック決勝が6月上旬に開催されるものは、そちらも併せて掲載しているので、遠征の目安にしよう。なお、6月以降の予選開催日程は、前号（No.120）に掲載しているので、そちらでご確認いただきたい。

ここで掲載している情報は、どの店舗でどのタイトルの予選が開催され、予選開催日がいつなのか？ までとなっている。

エントリー受付時間や予選開始時間などについては、各店舗ごとの裁量によって決定される。店舗ごとの情報については、各開催店の情報が掲載されている闘劇公式HPにて確認が可能なので、活用しよう。

[闘劇'10公式HP]
http://www.tougeki.com/

予選開催スケジュールは変更される可能性があります

ここで掲載している日程は、各店舗の事情やゲームのバージョンアップ、不測の事態などにより、やむなく変更される可能性があります。ご理解の上ご了承ください。もし変更があった場合は、公式HP（http://www.tougeki.com/）にて随時更新していきますが、トラブルを未然に防ぐためにも、開催情報は遠征前に確認してください。

Category A　チーム戦　3on3
STREET FIGHTER IV

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
青森県	セガワールド八戸R45	八戸市城下4-25-14	0178-43-7817	松坂	A-2	5/15（土）
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2	5/23（日）
宮城県	タイトーステーション仙台クリスロード店	仙台市青葉区中央2-3-25 MCビル	022-262-2541	杉山	A-2［決］	5/29（土）
千葉県	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ヒノビル1F～2F	0436-23-5533	前田	B-2	5/8（土）
千葉県	ゲームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15 並木ビル	047-379-2861	村山	B-2	5/15（土）
東京都	東京レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1-9-5	03-5298-1360	山岸	B-2	5/16（日）
千葉県	キャッツアイ八千代店	八千代市吉橋1851 ism緑が丘店1F	047-480-0231	猪股	B-2［決］	5/22（土）
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	B-3	5/3（月）
東京都	フラボ中野店	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442	栗田	B-3	5/4（火）
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-3［決］	5/5（水）
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	045-584-2280	二階堂	B-7	5/29（土）
神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	渡邊	B-7	6/5（土）
神奈川県	クラブセガ港北	横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO 3F	045-591-8923	古林	B-7	6/6（日）
神奈川県	アドアーズ湘南台店	藤沢市湘南台1-2-1 駅前東口ビルB1	0466-41-0192	二階堂	B-7［決］	6/12（土）
長野県	プラボ長野店	長野市若里7-8-12	026-227-1030	酒井	C-1	5/16（日）
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-1	5/22（土）
新潟県	チャンス白根店	新潟市南区下塩俵字土外1145-1	025-362-6871	木下	C-1	5/23（日）
富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋	C-1	5/29（土）
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-1［決］	5/30（日）
滋賀県	アクション近江八幡	近江八幡市鷹飼町526-2 アクション近江八幡1番館	0748-31-3360	中村	D-1	5/4（火）
滋賀県	アクション草津	草津市野路3-1-11 ACT草津2F	077-569-0472	海東	D-1	5/8（土）
滋賀県	アクション堅田	大津市今堅田2-40-10 ACT堅田ビル2F	077-571-1106	海瀬	D-1	5/9（日）
滋賀県	アミューズメントスヘースガオラ	草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1［決］	5/15（土）
兵庫県	クラブセガ姫路OS	姫路市駅前町254 姫路OSビルB1	0792-22-6455	村中	D-4	5/29（土）
兵庫県	セガワールドながさわ	明石市魚住町清水2464-1	078-941-6642	齋藤	D-4	5/30（日）
兵庫県	アミパラ垂水店	神戸市垂水区名谷町字室山1400-135	078-707-9111	池田	D-4	6/5（土）
兵庫県	MAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-4	6/6（日）
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-4［決］	6/13（日）
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町535	087-866-9526	三井	E-1	5/9（日）
島根県	ゲームスポットハロウイン	出雲市渡橋町985-3	0853-23-0731	藤原	E-1	5/15（土）
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	安達	E-1	5/16（日）
島根県	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江	0852-23-2231	下問	E-1	5/22（土）
岡山県	ファンタジスタ	倉敷市新倉敷駅前5-194	086-523-6555	大島	E-1［決］	5/23（日）

Category A　シングル戦　1on1
THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
宮城県	フレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1	022-721-7375	原	5/16（日）
茨城県	GAME CAP	取手市谷中240-2	0297-83-5722	井上	5/15（土）
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	5/23（日）
静岡県	ミラクルドーム	富士市田島124-1	0545-52-8585	鈴木	5/29（土）
愛知県	ユーファクトリー安城店	安城市住吉町5-13-37	0566-96-0700	大鷹	5/8（土）
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	5/9（日）
福岡県	ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	5/2（日）
沖縄県	アミューズメントスペース イーグルII	浦添市勢理客2-14-6	098-875-0088	棚原	5/16（日）

Category A　チーム戦　3on3
VirtuaFighter5 R

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
福島県	セカワールト日和田	郡山市日和田町字西中島7-1 セガワールド日和田	024-958-3951	合使	A-3	5/15（土）
福島県	プラボいわき店	いわき市平塩字古川21	0246-22-4636	久保	A-3［決］	5/16（日）
埼玉県	クラブセガ所沢	所沢市日吉町8-1	04-2926-9009	松本	B-3	5/2（日）
埼玉県	アドアーズ川口栄町店	川口市栄町3-4-1 大島第7ビル1F～2F	048-240-6360	二階堂	B-3	5/3（月）
埼玉県	デイトナIII	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	048-269-8119	山下	B-3	5/4（火）
埼玉県	ゲームモアイ上尾店	上尾市平塚松原2518-1 マルエツショッピングセンター内	048-771-1612	梅内	B-3［決］	5/5（水）
千葉県	G-Link蘇我	千葉市中央区川崎町51-1 ハーバーシティ蘇我フェスティバルウォークアミューズメント棟2F	043-266-6464	村上	B-4	5/8（土）
千葉県	ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原町5-6-7 日野ビル2F～3F	047-429-0406	河岡	B-4	5/9（日）
千葉県	ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-4［決］	5/15（土）
東京都	ハイテクランドセガ池上	大田区池上6-2-3 松山ビル2F	03-3752-4159	関	B-6	5/16（日）
東京都	クラブセガ自由が丘	目黒区自由が丘2-10-9	03-3725-3953	福家	B-6	5/22（土）
東京都	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14 渋谷東口会館1F	03-3409-4737	渋谷	B-6［決］	5/23（日）
東京都	セガワールド船堀	江戸川区船堀1-6-11 鈴紋ビル	03-5676-2522	小松	B-7	5/29（土）
東京都	セガワールド青井	足立区一ツ家3-8-20 一平ビル1F	03-3858-2666	植松	B-7	5/30（日）
東京都	アドアーズ荻窪西口店	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1F～2F	03-3220-4921	二階堂	B-7	6/5（土）
東京都	池袋GiGO	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	高橋	B-7［決］	6/6（日）
東京都	アドアーズ仙川店	調布市仙川町2-21-12 VICビル7 1F～3F	03-5313-4661	二階堂	B-9	5/1（土）
東京都	アドアーズ調布南口店	調布市布田4-2-4 シーエフビル1F～3F	042-490-5068	二階堂	B-9	5/2（日）
東京都	ゲームプラザセントラル聖蹟桜ヶ丘店	多摩市関戸2-40-17 第二セントラルビル	042-389-2281	河内	B-9	5/4（火）
東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F～4F	042-365-2591	鈴木	B-9［決］	5/5（水）
新潟県	POPEYE	新潟市江南区山二ツ649-1	025-286-0763	種村	C-1	5/8（土）
新潟県	ゲームセンターテクノポリス	長岡市要町1-8-50	0258-33-1516	滝口／佐藤	C-1［決］	5/9（日）
石川県	コスモパーク羽咋	羽咋市石野町ホ1部78番地	0767-22-7708	岩岸	C-2	5/29（土）
石川県	コスモパーク白山	白山市中奥町190-1	076-276-6336	木村	C-2	5/30（日）
富山県	アミューズメントアズプレス	富山市大島1-24	076-423-2890	高橋	C-2［決］	6/5（土）
愛知県	クラブセガ春日井	春日井市岩野町4180	0568-89-3081	伊藤	C-5	5/15（土）
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル1F～2F	052-249-3507	荻	C-5	5/16（日）
岐阜県	岐阜レジャーランド真正店	本巣市政田1331	058-323-4767	金村	C-5［決］	5/22（土）
大阪府	セガワールド福田	堺市中区福田1056-1	072-236-9378	山元	D-2	5/1（土）
大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-2	5/2（日）
大阪府	クラブセガ藤井寺	藤井寺市沢田1-20-8	072-952-5117	東野	D-2［決］	5/3（月）
広島県	アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神崎	E-3	5/1（土）
広島県	セガワールドメガ海田	安芸郡海田町南大正町3-35	082-824-5550	松山	E-3	5/2（日）
広島県	フタバ図書GIGAZONE	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA広島駅前店5F	082-568-4791	佐古	E-3	5/3（月）
広島県	セガワールドMEGA	広島市安佐南区中筋4-11-7	082-870-5432	瀬田	E-3［決］	5/4（火）
鹿児島県	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島市新栄町1-28	099-255-2505	橋元	F-1	5/22（土）
福岡県	ギガマック博多店	福岡市博多区博多駅南6-7-33	092-433-7670	佐藤	F-1	5/23（日）
福岡県	ハイパーメッセ	北九州市小倉南区北方4-6-7	093-963-7850	宮内	F-1	5/29（土）
福岡県	タイトーステーション福岡天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル	092-737-5500	森本	F-1［決］	5/30（日）

特別枠のあるタイトル

闘劇'10では、全国各地で開催される地方予選を勝ち抜いた者に闘劇'10 FINALへの出場権が与えられるほか、闘劇事務局の定めた特定の大会に勝ち抜くことで"特別枠"と呼ばれる闘劇'10 FINALへの出場権が贈呈される。

この特別枠は、『SUPER STREET FIGHTER II X』（ジャイアンリサイタル）、『THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH』（V-1 VERSUS KOF FESTIVAL）、『VirtuaFighter5R』（ビートライブカップ）、『STREET FIGHTER III 3rd STRIKE』（クーペレーションカップ）の4タイトル4種目に存在する。

どの大会も全国各地から腕に自信のある猛者たちが参戦するため、どんなプレイヤーたちが勝ち抜いてくるか予想もつかない激戦となるはず。

なお、特別枠を賭けた大会は、5月の上旬に実施されるものもあるが、まだエントリーが間に合うものや当日参加枠を設けている大会もある。以下に大会情報を掲載したホームページのURLを掲載するので、闘劇'10 FINALへの切符を狙うプレイヤーは早めにチェックしておくといいだろう。

■SUPER STREET FIGHTER II X
ジャイアンリサイタル
（2010.5.2開催）
http://x-5on5.com/

■THE KING OF FIGHTERS 2002 UM
V-1 VERSUS KOF FESTIVAL
（2010.5.3開催）
http://www.game-versus.net/

■VirtuaFighter5 R
ビートライブカップ
（2010.7月開催予定）
http://www.beat-tribe.jp/

■STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
クーペレーションカップ
（2010.8月開催予定）
http://www.cooperationcup.com/

闘劇'10 全国地方予選5月開催リスト

CategoryA BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT

タッグ戦 2on2

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	A-1	5/16（日）
北海道	MAXIM HERO	札幌市北区北6条西6	011-219-2855	冨田	A-1［決］	5/23（日）
福島県	セガワールド日和田	郡山市日和田町字西中島7-1 セガワールド日和田	024-958-3951	合使	A-2	5/29（土）
福島県	ドリームファクトリーいわき店	いわき市中央台飯野4-1 ラパークいわき別棟	0246-28-3008	斎藤	A-2	5/30（日）
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2	6/5（土）
福島県	スーパーノバ福島店	福島市黒岩字中島7-2	024-544-0280	飯沼	A-2	6/6（日）
宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1	022-721-7375	原	A-2［決］	6/13（日）
栃木県	つるまき	宇都宮市城東1-10-32	028-634-2839	北条	B-1	5/2（日）
茨城県	アミューズビバ	ひたちなか市東大島2-11-11	029-274-7311	三林	B-1	5/4（火）
茨城県	ピンクパンサーつくば店	つくば市小野崎177-2	029-861-1983	野口	B-1	5/8（土）
茨城県	ゲームパニック つくば	土浦市中村東1-1-1	0298-43-8295	小蔦	B-1［決］	5/9（日）
神奈川県	CLUBSEGA相模大野	相模原市相模大野3-13-2 フレスコビル2F	042-741-8195	松本	B-11	5/8（土）
神奈川県	タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝の口1-11-8 ムサシボウルビル	044-844-7252	内田	B-11	5/9（日）
神奈川県	パームトップス	厚木市中町4-15-9	046-223-7157	津田	B-11	5/15（土）
神奈川県	ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48 アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	B-11［決］	5/16（日）
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REX OMIYA 2F～3F	048-650-2411	富岡	B-2	5/15（土）
埼玉県	HAP'1 GAME CITTA' UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	048-844-8868	山田	B-2	5/16（日）
埼玉県	プレイスポットビッグワン	越谷市南越谷1-19-6	048-987-3226	石川	B-2	5/22（土）
埼玉県	ゲームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ビルB1	049-227-7515	高橋	B-2［決］	5/23（日）
千葉県	ラッキー中央店フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	043-222-5610	設楽	B-3	5/1（土）
千葉県	セガワールド旭	旭市二3150-1	0479-62-7101	玉川	B-3	5/2（日）
千葉県	セガワールド成田	成田市東町157-5	0476-23-2591	石川	B-3	5/3（月）
千葉県	ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2 ヒノビル1F～2F	0436-23-5533	前田	B-3［決］	5/4（火）
千葉県	ラッキー四街道店ESTACION	四街道市四街道1-5-8	043-309-7800	上川	B-4	5/29（土）
千葉県	HAP'1 GAMECITTA八千代台	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリアビル2F	047-411-7971	太田	B-4	5/30（日）
千葉県	ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-4	6/5（土）
千葉県	ムー大陸稲毛店	千葉市稲毛区小仲台2-5-7 海宝ビル2F	043-255-3257	森 高田	B-4［決］	6/6（日）
東京都	プラボ中野店	中野区中野5-52-15 中野ブロードウェイ別館	03-5380-5442	栗田	B-8	5/5（水）
東京都	ファンファクトリー中村橋	練馬区貫井1-5-1 藤岡ビル1F	03-3998-4020	長嶋	B-8	5/8（土）
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595	西之園	B-8	5/9（日）
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F～2F	03-5386-0127	植高	B-8［決］	5/15（土）
東京都	セガワールドアルカス	府中市宮西町2-5-1 さくら三番館2F～4F	042-365-2591	鈴木	B-9	5/22（土）
東京都	タイトーステーション BIGBOX高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F	03-5272-9855	黒柳	B-9	5/23（日）
東京都	ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11 カグラヒルズ1F	03-3260-7253	赤枝	B-9	5/29（土）
東京都	池袋GiGO	豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル	03-3981-6906	高橋	B-9［決］	5/30（日）
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	055-231-0829	井口	C-2	5/2（日）
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市大字高田1720	026-228-7434	金澤	C-2	5/9（日）
長野県	セガワールド上田	上田市上田1847-1	0268-27-5777	百瀬	C-2［決］	5/16（日）
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市熱田区金山1-19-2	052-323-0121	安宇井	C-3	5/22（土）
愛知県	GAME VAMOS	名古屋市中区栄3-32-6 BECOME SAKAE 3F～4F	052-251-7272	田中	C-3	5/23（日）
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	奈良	C-3	5/29（土）
愛知県	AMカレッジゼロ津島店	津島市蛭間町桝田306-2 AMカレッジゼロ津島店	0567-22-3105	岡本	C-3	5/30（日）
岐阜県	岐阜レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630 ハチンコグリフィン2F	058-326-1133	神宮司	C-3［決］	6/6（日）
大阪府	ゲームプラザOKA3	高槻市城北町2-11-2 マンティービル1F	072-671-5123	里見	D-1	5/2（日）
大阪府	エンジョイハラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-1	5/4（火）
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	5/8（土）
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	D-1	5/15（土）
大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	高槻市高槻町13-5	072-682-3675	南本	D-1［決］	5/22（土）
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	西島	D-2	5/29（土）
大阪府	チャレンジャーアババ天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	06-6357-6677	三好	D-2	6/5（土）
大阪府	ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1F～2F	06-6309-5125	狭間	D-2	6/6（日）
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-2	6/12（土）
大阪府	KO-HATSU	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル1F	06-6352-3007	松井	D-2［決］	6/13（日）
香川県	マックスプラザ善通寺	善通寺市中村町1798-2	0877-63-4333	勝宮	E-3	5/9（日）
高知県	アミパラ高知店	南国市篠原194-1	088-863-4343	安達	E-3	5/15（土）
愛媛県	ハイテクセガ新居浜	新居浜市徳常町6-8	0897-37-5573	三好	E-3	5/22（土）
徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	徳島市南沖洲1-93	088-664-0311	吉田	E-3［決］	5/30（日）
大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8	097-553-3588	鉾立	F-1	5/2（日）
福岡県	ジーカム和白	福岡市東区和白3-27-69	092-608-5881	島雄	F-1	5/4（火）
福岡県	アミューズメントスペースOPA	北九州市小倉北区片野4-7-7	093-952-2304	北郷	F-1	5/8（土）
福岡県	TAC戸畑	北九州市戸畑区中原西1-11-11 ウエストヒル1F	093-873-9100	青木	F-1［決］	5/16（日）

CategoryA ARCANA HEART 3

タッグ戦 2on2

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
福島県	JOYPLAZA	双葉郡浪江町権現堂上川原88 サンプラザ内	0240-34-5154	長谷川	A-3	5/15（土）
福島県	ドリームファクトリーいわき店	いわき市中央台飯野4-1 ラパークいわき別棟	0246-28-3008	斎藤	A-3	5/16（日）
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3［決］	5/22（土）
茨城県	アミューズビバ	ひたちなか市東大島2-11-11	029-274-7311	三林	B-1	5/3（月）
茨城県	ゲームパニック つくば	土浦市中村東1-1-1	0298-43-8295	小蔦	B-1［決］	5/5（水）
東京都	GAME-NEWTON 志村店	板橋区志村3-24-3	03-3558-9766	若松	B-10	5/1（土）
東京都	GAME-NEWTON 大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	B-10［決］	5/2（日）
東京都	ゲームセンター モーゼ	小金井市梶野町5-2-36	042-385-8183	井上	B-11	5/8（土）
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F	042-627-8188	谷口	B-11	5/9（日）
東京都	立川ゲームオスロー第1店	立川市曙町2-3-2 高柳ビル2F	042-527-9399	渋谷	B-11［決］	5/15（土）
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 千葉センタースクエアビル3F	043-227-6447	川村	B-3	5/29（土）
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-891[illegible]	中澤	B-3［決］	5/30（日）
東京都	高田馬場ゲーセン・ミカド	新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F～2F	03-5386-0127	植高	B-9	5/22（土）
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2	03-5330-8595	西之園	B-9［決］	5/23（日）
新潟県	POPEYE	新潟市江南区山二ツ649-1	025-286-0763	種村	C-1［決］	5/9（日）
滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	草津市野路9-8-12 アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	5/5（水）
奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	山本	D-1［決］	5/9（日）
大阪府	ラモススタジアム	大東市住道1-2-22 パチンコパーラーエンゼル2F	0728-71-3960	北原	D-2	5/1（土）
大阪府	アテナ日本橋	大阪市浪速区難波中2-1-22	06-6641-7008	岡田	D-2［決］	5/2（日）
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-3	5/29（土）
兵庫県	MAC姫路	姫路市南畝町2-5	079-282-8055	杉本	D-3	5/30（日）
兵庫県	GAME IN COO	神戸市中央区旭通5-2-5	078-231-0306	宮内	D-3［決］	6/5（土）
島根県	セガワールド松江	松江市嫁島町12-15 1F セガワールド松江	0852-23-2231	下間	E-1［決］	5/16（日）
鹿児島県	アミューズメント・リバティー	鹿児島市千日町15-15 リバティハウスビル2F～3F	099-219-1526	藤浪	F-3［決］	5/15（土）
沖縄県	トータルアミューズメントガリバー	沖縄市室川2-33-74 メゾン室川101	098-938-5682	知念	F-4	5/22（土）
沖縄県	ゲームインナハ2	那覇市松尾2-22-19 サンライズ通り	098-861-8361	宮城	F-4［決］	5/23（日）

海外枠のあるタイトルと海外事情

年々、国際色が豊かになっている闘劇。今年は、アメリカ／イギリス／韓国／クウェート／シンガポール／スウェーデン／タイ／中国／フランスといった各国から、16エリアに分けて予選が開催される予定だ。さらに、今年はクウェートやシンガポール、スウェーデンといった、初参加国も増加している。



クウェートの「ストⅣ」プレイ風景。コンクリ打ちっ放しのビルにある筐体は、なんとVEWLIX！

海外枠はタイトル別に見ると、国単位でも1～2枠と少なく、日本国内よりも競争率が非常に高い。初参加国の実力は未知数だが、日本国内同様に世界各国で予選が実施され、選抜されたプレイヤーたちが来日する。過去の闘劇では、台湾や韓国など、海外プレイヤーが優勝したこともあるので、その実力はホンモノだ。



昨年11月に開催されたKOFの大会「Duelling the KOF」でも、台湾勢が優勝している。

■海外枠のあるタイトル（予定）

[Category A]
STREET FIGHTER Ⅳ
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
THE KING OF FIGHTER 2002 UM
ARCANA HEART 3
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT
GUILTY GEAR XX ACCENT CORE

[Category B]
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
戦国 BASARA X

GUILTY GEAR XX Λ CORE

CategoryB　チーム戦　3on3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
福島県	ドリームファクトリーいわき店	いわき市中央台飯野4-1 ラパークいわき別棟	0246-28-3008	斎藤	A-2	5/23 (日)
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2	5/29 (土)
宮城県	プレイランドエフワンR	仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1	022-721-7375	原	A-2 [決]	5/30 (日)
埼玉県	HAP'1 GAME CITTA' UNO	さいたま市桜区田島8-2-12	048-844-8868	山田	B-1	5/2 (日)
栃木県	ファンタジーパーク	那須塩原市二区町352-7	0287-37-5137	大塚	B-1	5/3 (月)
茨城県	ピンクパンサー水戸けやき台店	水戸市酒門町3276-1	029-247-1983	大出	B-1	5/4 (火)
茨城県	ピンクパンサーつくば店	つくば市小野崎177-2	029-861-1983	野口	B-1	5/5 (水)
埼玉県	ゲームマグマックス川越	川越市脇田町7-2 山二ビルB1	049-227-7515	高橋	B-1	5/8 (土)
埼玉県	ゲームモアイ上尾店	上尾市平塚松原2518-1 マルエツショッピングセンター内	048-771-1612	梅内	B-1	5/9 (日)
群馬県	ニュープラトン	伊勢崎市東上ノ宮町1205-5	0270-26-7568	小見	B-1	5/15 (土)
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REX OMIYA 2F～3F	048-650-2411	富岡	B-1 [決]	5/16 (日)
千葉県	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	047-475-8918	中澤	B-2	5/15 (土)
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	B-2	5/22 (土)
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-2	5/23 (日)
千葉県	HAP'1 GAMECITTA八千代台	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリアビル2F	047-411-7971	太田	B-2	5/29 (土)
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	峯木	B-2	5/30 (日)
千葉県	ゲームエース南八幡	市川市南八幡3-5-15 並木ビル	047-379-2861	村山	B-2	6/5 (土)
東京都	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	03-5256-8123	横田	B-2 [決]	6/6 (日)
福井県	ジョイランド江守	福井市江守中2-1507	0776-33-1900	國本	C-2	5/29 (土)
石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	石川郡野々市町高橋町15-12	076-248-3765	上野	C-2	5/30 (日)
三重県	ゲームチャオ松阪	松阪市船江町780	0598-53-3918	奈良	C-2	6/5 (土)
三重県	クラブセガ名張	名張市希央台3番町15	0595-62-1008	伊東	C-2	6/6 (日)
静岡県	TS浜松有楽街店	浜松市中区肴町322-18 HUBビル1F	053-453-1608	小泉	C-2	6/12 (土)
愛知県	アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31 万松寺駐車場ビル1F～2F	052-249-3507	荻	C-2 [決]	6/13 (日)
大阪府	エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7-3 2F	06-6788-3500	東野	D-1	5/3 (月)
大阪府	アミューズメントパークエルロフト	茨木市宇野辺1-4-3 エルロフト	072-623-7161	浅野	D-1	5/4 (火)
大阪府	メディアパーク リブロス高槻店	高槻市高槻町13-5	072-682-3675	南本	D-1	5/5 (水)
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村	D-1	5/9 (日)
奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	山本	D-1	5/15 (土)
兵庫県	セガ三宮SANX	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	078-271-0335	乙井	D-1	5/16 (日)
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072	西島	D-1	5/22 (土)
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	D-1 [決]	5/23 (日)

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future

CategoryB　チーム戦　3on3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	ブロック	日程
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	A-1 [決]	5/15 (土)
東京都	クラブセガ秋葉原 新館	千代田区外神田1-11-11 外神田1丁目ビル	03-5297-3601	深見	B-2	5/1 (土)
千葉県	アミューズメント アルティメット	習志野市谷津7-8-3 栄山ビル2F	047-478-1563	原田	B-2	5/2 (日)
千葉県	ゲームフジ市川	市川市市川1-9-11 サン市川ハイツ1F	047-329-1515	峯木	B-2	5/3 (月)
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 千葉センタースクエアビル3F	043-227-6447	川村	B-2	5/8 (土)
千葉県	ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2 ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	榎	B-2 [決]	5/9 (日)
東京都	CLUBSEGA 新宿西口	新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル	03-3349-0257	福島	B-3	5/22 (土)
東京都	スポーツランド渋谷店	渋谷区宇田川町24-6 三平ビル1F	03-3462-5734	遠山	B-3	5/23 (日)
神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	横浜市西区久保町6-27	045-260-5785	今井	B-3	5/29 (土)
東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	多摩市鶴牧1-3-8 オークハイツ多摩1F	042-316-8331	小阪	B-3	5/30 (日)
東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F	042-627-8188	谷口	B-3	6/5 (土)
東京都	西日暮里ゲームスポットバーサス	荒川区西日暮里5-15-10 今井ビル3F	03-6806-6343	森川	B-3 [決]	6/6 (日)
奈良県	キャノンショット	奈良市二条町2-4-14	0742-35-3208	山本	D-1	5/1 (土)
大阪府	ラモススタジアム	大東市住道1-2-22 パチンコパーラーエンゼル2F	0728-71-3960	北原	D-1	5/2 (日)
兵庫県	セガワールド花北	姫路市増位新町1-6 ヴィーナスギャラリー2F	079-284-3711	八幡	D-1	5/3 (月)
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	073-472-3566	木村	D-1	5/4 (火)
京都府	neo amusementspace a-cho	京都市中京区寺町通り四条上ル東大文字町302・303 A-breakビル2F～3F	075-251-2323	千葉	D-1	5/8 (土)
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F	06-6645-7692	石渡	D-1 [決]	5/9 (日)
福岡県	TAC北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル1F	093-941-9022	下川	F-1	5/16 (日)
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市早良区曙2-9-9	092-843-5671	浅田	F-1 [決]	5/23 (日)

SUPER STREET FIGHTER ⅡX Grand Master Challenge

CategoryB　チーム戦　3on3

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	5/30 (日)
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2 スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	5/1 (土)
埼玉県	ゲームガレージ大宮店	さいたま市大宮区宮町1-75 REX OMIYA 2F～3F	048-650-2411	富岡	5/23 (日)
東京都	GAME-NEWTON 大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	5/16 (日)
広島県	アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17	082-297-7135	神寄	5/15 (土)

戦国BASARA X

CategoryB　シングル戦　1on1

都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当	日程
北海道	GAME41	札幌市東区北41条東1-2-15 ロイヤルハイツビル1F	011-751-9772	佐藤	5/23 (日)
東京都	GAME-NEWTON 大山店	板橋区大山町25-8 野口ビルB1	03-3554-2668	若松	5/9 (日)
新潟県	チャンス白根店	新潟市南区下塩俵字土外1145-1	025-362-6871	木下	5/16 (日)
香川県	アミパラ丸亀店	丸亀市飯野町西分字川縁甲584-1 ハローズ棟内	0877-24-6666	片岡	5/30 (日)

追加されたタイトル

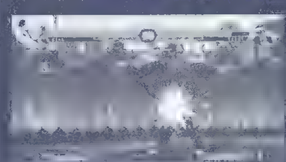
CategoryC

すでに公式HPでは発表されているが、改めてここでCategoryCというセグメントについて紹介しておこう。

CategoryCとは、通常の闘劇予選開催スケジュールとは別進行で開催されるものだ。基本的な部分は闘劇準拠のルールで執り行なわれるが、現時点ではまだ未発売のタイトルであるため、個別のルールや参加店舗数、闘劇'10 FINALへの出場枠数なども決まってはいない。それらは決まり次第、闘劇公式HPや本誌にてお知らせするのでお待ちいただきたい。

CategoryCに採用されたのは、以下の2タイトルだ。

先行して3/26のオフィシャルプレビューにて闘劇参加が発表された『THE KING OF FIGHTERS XⅢ』。シングル戦（1on1）ということは決定したが、先に書いたように稼働前なので個別のルールは未定。とはいえ、従来のKOFシリーズのルールをベースにしたものと考えていいだろう。



そして、『KOF XⅢ』同様に今夏稼働予定となっている『MELTY BLOOD Actress Again Current Code』。こちらは闘劇型早稲田式タッグ戦（2on2）での開催が決定した。KOF同様に稼働前なのでルールは未定となっているが、まずは、今のうちからタッグを組む相手を探しておくのがいいだろう。





全国大会は全キャラ出場！ 注目のキャラクターランキング!!

キャラクター間の強さの差が縮まりつつある本作の現状をざっくり紹介。プレイヤーたちの研究によって、評価を上げている3キャラクターの注目ポイントも掲載するぞ。

Text：よるよる

最新キャラクター情勢

稼働初期から最強キャラクターと評され、いまだその地位を保ち続けているサガットと、起き攻めや連係の研究で評価を大きく上げた豪鬼が本作のSランクキャラクター。豪鬼は体力の低さゆえに厳しい闘いを強いられる組み合わせこそあれど、一度起き攻めに突入したときの爆発力は脅威だ。これらのキャラクターに続くのは、接近戦を得意とする多くのキャラクターに有利を付けるザンギエフと、近距離でのラッシュ力が光るルーファス、アベル。アベルはザンギエフに対して極端に相性が悪いが、そのほかのキャラクターに対しては、爆発力のあるラッシュで一気に勝負をかけられるのが強みだ。Bランク以下のキャラクターでは、強力な起き攻めを持つエル・フォルテやC.ヴァイパーの評価が高い。ブランカやダルシム、ガイルといった堅実な"立ち回り"で相手の体力を奪うキャラクターも、ミスが無ければ封殺できる組み合わせも存在するため、3on3形式の闘劇では出どころを間違わなければ嫌な存在になりそうだ。

Sランク同キャラ対決

サガット同士の対決で重要になってくるのは飛び道具の撃ち合い。ジャンプを阻むタイガーショットの頻度や、撃ち負けないようにどこでEX版を使うかといった弾を使った読み合いが勝負のポイントになってくる。豪鬼同士の対決では、どちらかのリベンジゲージがたまると勝負の緊張感が一気に増す。起き攻めをうかつに阿修羅閃空で回避しようとすると、真・瞬獄殺が確定してしまうのだ。



3on3形式において避けては通れないであろうSランク同士の対決。自分のキャラクターの特性を知り、最大限に利用するのだ。

『ストⅣ』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

ランク	キャラクター
S	サガット、豪鬼
A	ザンギエフ、アベル、ルーファス
B	リュウ、春麗、E.本田、ブランカ、バイソン、ベガ、C.ヴァイパー、エル・フォルテ
C	ケン、ダルシム
D	ガイル、バルログ

強 ↑

PICK UP キャラクター ベガ

優秀な通常技を使った堅実な立ち回りと、各種EX技やベガワープを使った二択の拒否に定評があるベガだが、最近はほかのキャラクターのコンボや起き攻めが研究され、相対的に「火力不足」と評価されてしまう。このため、接近戦での読み合いに強力な逆二択を持つサガットやザンギエフを苦手にしている。しかしながら、体力の低い豪鬼に対しては、その火力の低さが課題となる場面が少なく、遠距離立ち強Ⓚをガードした後の読み合いにも発生の早いしゃがみ弱Ⓚで対抗できるため、有利とまではいかないが、限りなく五分に近い組み合わせになる。



ベガはリュウ、ケン、豪鬼といったキャラの地上戦に対して相性のいい技を多く持つ。攻めのいなし方がポイントだ。

PICK UP キャラクター バイソン

通常技のリーチに優れたバイソンは、地上戦をメインに闘ってくるキャラクターに対して優位に試合を進められる。相手の技のスキに対してヒットさせやすい遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚは多くのキャラクターに対して脅威になるはず。稼働初期は飛び道具に対して弱いとされていたが、EXダッシュストレートの出掛かりをキャンセルしてウルトラコンボを発動する通称"アーマーキャンセル"や、ダッシュからのウトラコンボを合わせるといった対策が発見され、キャラクター対策も大きく進歩した。ブランカやルーファスに相性がいいのも強みだ。

ガード姿勢が若干後ろに下がっており、ルーファスのファルコーンキックが当たりづらい。





[illegible]技を多く持っているのも特徴だ。

PICK UP キャラクター アベル

起き攻めやコンボの発展により、➡+中Ⓚを起点としたガードの揺さぶりに読み勝てば、そのまま勝負を決めてしまうことも珍しくなくなってきたアベル。EXチェンジオブディレクションやEXトルネードスルーを使った逆二択も強いので、逆転性も高い。空中からの接近を阻みにくいザンギエフやルーファスに対しては厳しい闘いを強いられるが、サガットに対して戦えるキャラクターとして評価されている。スキの大きいリバーサル必殺技を読んだときの見返りが大きいため、無敵技での切り返しに依存しがちなキャラクターに対して相性が良い。



マルセイユローリングを絡めた起き攻めは、リバーサル必殺技に強い。二択成功時の見返りも大きいぞ。



閥催タイトル戦況分析 闘劇'10

闘劇予選開幕! 今年の台風の目は?

どれだけ攻略が進んでも議論が尽きないキャラランク談義。今月はトッププレイヤーたちの意見を元に作成したキャラランクに加え、スティーブ対策記事をお届けするぞ。

Text : KEN

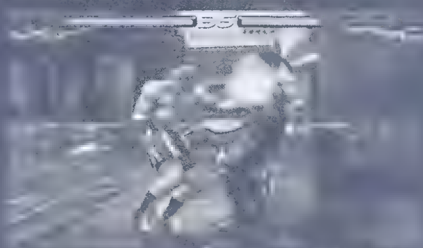
全キャラクターを網羅! 『鉄拳6BR』よく分かるキャラランク解説（2010年4月ver.）

最初に、キャラランク作成段階で「キャラ数の多い『鉄拳6BR』で４段階評価は難しいのでは？」という意見もあったが、分かりやすさを考え、現状で頭一つ抜けていると思われるものをAとし、以下強い順にB～Dに分類した。

まずはAクラスの面々。鉄拳界最強の上段技とも言われるクイックフック（⇦◉）を持つスティーブの最強説は、やはり揺るがないようだ。風神ステップ持ち筆頭ボブ、上中段さばきと回転の早いチャージドラゴン派生技で読み合いを押し付けるロウ、壁の有無を問わず圧倒的な火力を持つジュリア、小技が充実したオールラウンダーのニーナ、ラースと続く。

Bクラスには一部にきつい組み合わせがあるが、ほとんどのキャラに五分以上で渡り合えるブルース、リーといったオールラウンダーのほか、ガード不能の挑発（◉）を絡めた壁攻めが凶悪なブライアン、構えを駆使した変幻自在の連係がウリのエディといった一芸に秀でたキャラがランクインしている。そのほか、アーマーキングは最近になって評価を伸ばしてきたキャラ。横移動で避けにくい浮かせ技のブラックスマッシュ（⇨☆⇩⇘⇨◉）、リーチの長いローキック、キングには劣るものの十分なプレッシャーとなるコマンド投げを持つが、使い手が少なく注目されることが少なかった。「福士」、「ノブ」といった関東のトップ層がメキメキと段位を上げたことで再評価が進んだようだ。

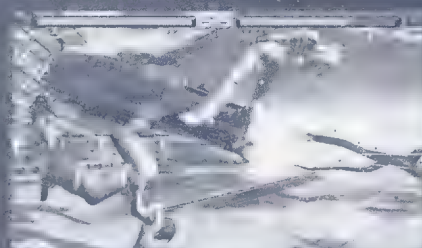
Cクラスは「強くもなく弱くもなく」といった位置付けだが、上位のキャラに比べるとリーチや火力、崩し能力、横移動対策といった点で明確な弱点を持つキャラが多い。とはいえ、Bクラス相手なら十分に闘える性能はあり、特に高火力なレオ、高性能な投げを多数持つキングや下段コンボ始動技を持つロジャーJr.などは大会では台風の目になることがしばしば見受けられる。



クイックフックのカウンターヒットからのコンボ→壁に追い込んでKO、のパターンがもはや様式美の域に達しているスティーブ。

Dクラスは攻撃、防御の両面で不安をぬぐいきれないキャラ。例えばミゲルは◉や◉のリーチが極端に短く、10フレームの確定反撃に悩まされることが多く、クマ（パンダ）にはその体格の大きさから大ダメージの限定コンボをくらいやすいという大きな弱点がある。一方で使い手が少なく、キャラ対策が進んでいないため、いわゆる「分からん殺し」を展開できることも多いため、チーム戦でこれらのキャラが居る場合は、先鋒にすえてみると面白いかもしれない。

全体的に見てキャラ差は小さめなので、長所を生かすことができれば、どのキャラもMVPになれる可能性を秘めている。



使い手の多い中堅キャラも要注意。暴れに適したジャンプステータス技を多く持つアスカの３タテはよくある光景。

PICK UP キャラクター 必須科目! “最強キャラ”スティーブを攻略せよ!

最大のポイントは対戦前。自分のキャラが特に壁攻めの強いキャラでなければ、無限遠（壁無し）ステージを選ぼう。スティーブの下段技は全体的にリーチが短くダメージも低め。投げ技のポジションチェンジ（スウェー中に◉）も壁が無ければ使えないため、先にリードを奪ってしまえば逃げる相手に逆転するのが難しいのだ。立ち回りでもこまめに後ろダッシュすることで下段技を出しにくい距離を保とう。いかにスティーブと言えど、中距離で使う中段技にはそれなり硬直があるため、中段技を誘ってスカし確定を狙うのが効率がいい。

もっとも警戒すべきクイックフック（⇦◉）には、しゃがみステータスがあり発生の早いローキックを出していこう。下段さばきをされると結構なダメージを受けるが、比較的ローリスクにしゃがみを意識させることができ、こちらの中段を通しやすくなる。

スティーブ最大の弱点として覚えておきたいのは「立ち、しゃがみともに18フレームまでの硬直差では、相手を浮かせられない（大ダメージが取れない）」こと。実際は立ち状態で16フレーム以上だと、ダメージが高くダウンを奪えるダーティースマッシュ（⇦◉◉）やドラゴニックハンマー（⇨➡◉）での反撃を狙われるが、ほかのキャラには使いにくい大技も狙いやすい。

見た目が似た技が多く、密着状態で延々と読み合いを迫られるピーカブースタイルに対しては無理に付き合わず、直前の技をガードしたら左横歩きで読み合いを拒否してしまうのがいいだろう。

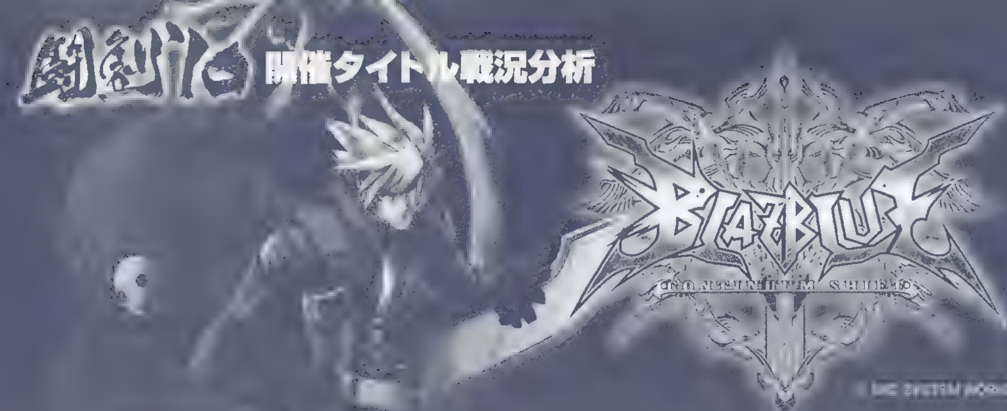


このほか、[illegible]は浮かせ技を狙えるシーンは絶対に[illegible]

『鉄拳6BR』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

強 ↑	
A	スティーブ、ボブ、ロウ、ジュリア、ニーナ、ラース
B	ブルース、ブライアン、レイ、デビルジン、ジャック6、エディ、アーマーキング、リー、フェン、シャオユウ、アリサ
C	ドラグノフ、レオ、キング、リリ、マードック、カズヤ、ロジャーJr.、ペク、ヘイハチ、ジン、ワン、クリスティ、ポール、アンナ、ファラン、ガンリュウ、アスカ
D	ヨシミツ、ミゲル、レイヴン、ザフィーナ、クマ&パンダ

special thanks:マイセクの皆さん（from KEN）



© ARC SYSTEM WORKS

上位2キャラの牙城を崩せるか!?

立ち回り、連続技、起き攻めと各要素の研究が進み、各キャラの長所や相手キャラとの相性が浮き彫りになりつつあるキャラ情勢。各キャラの立ち位置を見直してみよう。

Text：パチ

上位3キャラ、盤石の強さの理由は？

現状ではライチ、バングの2強に、次点でラグナという評価。どのキャラも苦手キャラが少なく、安定して闘えるのが強みといえる。

ライチは連続技が威力と画面端への運び能力に優れ、さらにはヒートゲージ回収率も高いと三拍子そろっている。それに加え、連続技を決めた後はDの棒飛ばしや国士無双を重ねた起き攻めができるのも強み。バングに比べ、ヒートゲージを使わずとも連続技のダメージが大きいおかげで、ヒートゲージを防御面や起き攻めに回せることから、人によっては1強との評価も。ただし、連続技は内容が長く、状況判断が難しいので修練が必要だ。

バングはバング流手裏剣術を盾にすれば簡単に接近でき、接近後は立ちAを軸に中段と下段、コマンド投げでガードを崩せる。また、接近戦での固め能力が高いので割り込まれにくいのも長所だ。火力はライチに劣るものの攻め継続能力はバングの方が高く、最終奥義である風林火山を発動すれば、劣勢だろうと逆転しやすい点も強み。

ラグナはジャンプ攻撃が先の二人に比べやや弱いものの、地上戦が強く、何といっても切り返し能力の高いインフェルノディバイダーが最大の武器。連続技のヒートゲージ回収率が高いため、一度連続技を決めれば以降はインフェルノディバイダーとラピッドキャンセルをセットで使えるため、手堅い立ち回りができる。また、ベリアルエッジ後の起き攻めが強く、攻め継続能力が高い。ただし、体力が低いので逆転されやすいのが難点か。



闘劇予選では確実に闘いの中心となるライチとバング。穴の無いこの二人をいかにして倒すかがキーとなるだろう。

『BBCS』キャラクターランキング 2010年4月版

ランク	キャラクター
S	ライチ、アラクネ、ラグナ
A	アラクネ、ハクメン、カルル
B	ハザマ、ジン、タオカカ、ラムダ
C	ツバキ、ノエル、テイガー
D	レイチェル

強 ↑

一発キャラのAランク、どこかに難ありのBランク

アラクネは立ち回りで狙える非烙印時の烙印ゲージ回収連続技が研究されたので、烙印状態に持ち込みやすくなっている。烙印状態中の連係は、もはやガードが不可能といっていいほど強力だ。

カルルは挟み込んだときの状況が前作よりも強力で、補正切りを軸とした固め連係で一瞬で試合を終わらせられることも。何より、使い手が少ないので対策されにくいという点が強みだ。

ハクメンは体力、連続技ダメージ共に優秀で、接近戦を主とするSランクの二人とも十分に闘える。特にジャンプDはリスクが低く、ここから逆転することも少なくない。相手側は常に当て身を警戒する必要があるため、闘いたくないキャラだろう。

Bランクのキャラはテクニカルさが必要なので、ミスが発生する大会という舞台ではS～Aランクよりもやや劣る印象。とはいえ、明確にAランクとの差があるわけではないことを付け加えておく。

ハザマはヒートゲージ回収率の高さ、無敵技の蛇翼崩天刃での割り込み、連続技ダメージの大きさなどが長所だが、ヒートゲージの少ない序盤が弱点。タオカカは連続技ダメージは大きいもののミスをしやすく、体力が低いので逆転されやすい。ジンは連続技のヒートゲージ依存度が高いため、ダメージ効率でやや劣る印象。ラムダは立ち回りは手堅く攻撃力が高いが、体力が少なく接近戦に持ち込まれたときの脆さが弱点といえるだろう。

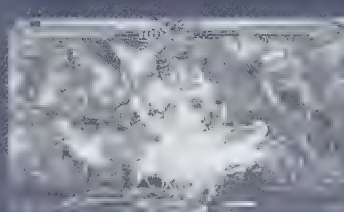
夢が無いわけじゃない!? Cランク以降のキャラ

Cランク以降のキャラは、苦手キャラが居る、安定性に欠けるといったところからこの位置に。

ツバキはガード不能のD審剣・風ヲ凪グ剣（最大タメ）が強力だが、最初から接近戦を強いられるSランクキャラ相手には、インストールゲージをためにくい。ノエルは各種Dによるカウンターが強力だが、安定性に欠けるところや、連続技が難しいといったところが弱点。とはいえ、バング相手にはフラッシュハイダーを絡めた連続技が決めやすい利点があるので、使い手次第で十分に闘える。テイガーは一発が大きいもののチャンスが少ない。とはいえ、Sランクのキャラとは接近戦も多く、荒らせる可能性は高い。数値による評価が付けにくいキャラだ。レイチェルは立ち回りは悪くないものの、ダメージが低すぎるため、体力差で負けるのが弱点だ。

バリアゲージの意外な仕様

減少後、時間経過とともに自然回復するバリアゲージだが、ブレイクバーストが使えない状態だと自然回復しないことが発覚。ただし、DANGER状態中のゲージ回復（半分まで）は状態を問わず発生する。今後はバリアゲージケズリが重要になるかも!?



ブレイクバーストを使用されたらガードプライマーケズリ[illegible]重視した[illegible]。



弱いといわれるのは安定しないから。勝てないわけではないので[illegible]2なら活躍の場はある。



バージョンアップ後のキャラランクに注目!

『Ver.3.01』の稼働が開始し、その情勢は混迷を極めている『アルカナハート3』。今月は関東のエクサムキング「ふりーだ」と闘劇'08覇者「へんぼく」のランクを紹介!

Text：ケンちゃん

リーゼロッテの評価に注目!? 「ふりーだ」ランキング

各種不具合の修正と若干の調整が加えられ、バランスにも微妙に影響が出そうな『Ver.3.01』。『3』では上位に評価されていたリーゼロッテ、ヴァイスが弱体化しているため、どのように情勢が変化するかに注目したい。

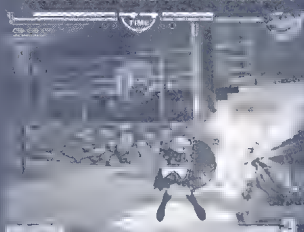
関東が誇る強豪リーゼロッテ使いにして『デモンブライド』公式大会覇者の「ふりーだ」は、はぁと、エルザ、あかね、ヴァイスといったスタンダードタイプが高評価。特にあかねを評価しており、根性値、攻撃力が優れている点を理由に、現状最強キャラに近い評価を与えている。

使用キャラであるリーゼロッテは、人形が破壊されやすくなったことで評価が低下。花のアルカナ、光のアルカナでキャラ対策を立てられやすくなった点を危惧している。

なお、「ふりーだ」が注目しているキャラはシャルラッハロートとクラリーチェの二人。シャルラッハロートは「使用プレイヤーが多くないため未知数」との評価。クラリーチェは「加速ホーミング(注:ホーミング移動中に再度Dボタン)での移動がほかのキャラとは大きく異なるため、まだまだ伸びるのでは」といった感想だ。



体力の少なさが響いたが、クラリーチェの加速ホーミングはもはや見えないレベルだ。



『3』では光が主力だったふりーだだが、『3.01』では起き攻めが強力な運にも注目している。

闘劇'08を制した東海の雄 「へんぼく」ランキング

東海きっての強豪プレイヤーである「へんぼく」は、全キャラが勝てるゲームということを前提に置きつつ、「ふりーだ」も高評価を与えたあかね、はぁとたちスタンダードタイプの上位陣に加え、設置、遠距離戦を得意とするペトラ、キャサリン、リーゼロッテもA＋に挙げている。

その中でも特に評価が高いのがヴァイスで、「ヴァイス自体がスタンダードタイプの強さをすべて内包したキャラであり、同タイプのキャラでは太刀打ちできない性能を誇る」とベタ褒め。さらに「バージョンアップによる連続技の火力低下は気にかかるところだが、『3』で苦手としていたリーゼロッテが大きく弱体化しており、いよいよヴァイスの独裁時代ではないか」と語ってくれた。

そのほかに「へんぼく」が注目するのは、ペトラとフィオナ。ペトラは「超高性能なジャンプ攻撃に加え、空中L.G.A fire type-αや各種L.G.A fire type-βが強く、空間制圧能力が高い点に注目。さらにゲージが自動回復するシステムの恩恵を最も受けている上、苦手キャラが少なく強キャラと認識されているキャラに対して優位に試合が運べるのが大きい」と、かなりの評価を与えている。

一方のフィオナは、「通常技が全体的に強く、上位キャラにも"フィオナ対策"を必要とさせるほどの独特な強さを持ったキャラ」と高く評価。そのほか火力が平均的に高いことや、扱いの簡単さによる操作ミスの少なさも高評価の一因のようだ。



フィオナは防御面に不安はあるが、ガード崩し手段が前作より豊富という点も強みの一つ。

『Ver.3.01』主要変更点

下記にある内容のほか各種不具合が修正され、より安心してプレイ可能になった『Ver.3.01』。キャサリンのちびガワやリーゼロッテの人形が破壊しやすくなった点と、ヴァイスの⇐＋Bの性能変化に注目だ。

- ●**ゲームシステム**：特定条件下でタイマー制のアルカナブレイズ終了後、フォースゲージの回復が通常使用後のものになる現象を修正／エクステンドフォース発動中、相手に攻撃をガードされた後ほかの攻撃動作に移行した際に、タイマーが無くなっていると効果が終了するように
- ●**対キャサリン、対リーゼロッテ**：相手の後ろにある人形やチビカワを、相手ごと攻撃することが可能に
- ●**神依、頼子、ドロシー**：空中アルカナバーストがジャンプキャンセル不能に
- ●**神依**：功刀使用時、立ちAとジャンプCも攻撃力が上昇するように
- ●**リーゼロッテ**：人形の攻撃ヒット中、リーゼロッテが相手キャラをすり抜けられないように／人形が地上に居ても、特定タイミングのみ空中技が出ていた現象を修正／人形の移動直前や停止直前にBorCを押すと、人形の攻撃が発生しないことがある現象を修正
- ●**きら**：地上の相手に各種江古田式が当たらないように／対エルザの江古田式グレネード後の状況をほかのキャラと同様に
- ●**なずな**／杖術・真鉋(追加入力)をほかの技でキャンセルできないように。
- ●**ヴァイス**／⇐＋Bのヒット効果が通常の吹っ飛びに(空中復帰不能時間20フレーム)、エクステンドフォース中に立ち＆しゃがみBへのアルカナコンボが可能に
- ●**雷のアルカナ**／ファリィムの効果を全キャラ共通に(一度相殺すると相殺判定は無くなる)
- ●**罰のアルカナ**／スィーニーの効果を全キャラ共通に(ガード不能)
- ●**運のアルカナ**／特定条件下でサヴィトリの効果が継続する現象を削除

『アルカナ3』キャラクターランキング 2010年4月「ふりーだ」版

キャラクター	ランク
はぁと、エルザ、あかね、ヴァイス	A+
キャサリン、ペトラ、なずな	A
冴姫、神依、このは、舞織、頼子、リリカ、リーゼロッテ、ゼニア、クラリーチェ、ドロシー、シャルラッハロート	B
きら、えこ、アンジェリア、フィオナ、美凰	B-

強↑

『アルカナ3』キャラクターランキング 2010年4月「へんぼく」版

キャラクター	ランク
ヴァイス、あかね、ペトラ、リーゼロッテ、キャサリン、エルザ、はぁと	A+
なずな、舞織、リリカ、クラリーチェ、頼子、アンジェリア、フィオナ	A
このは、シャルラッハロート、冴姫、ドロシー、えこ	A-
きら、神依、ゼニア、美凰	B

強↑



闘劇予選がまもなく開始 最新のキャラ情勢は!?

最上位のキャラに変動は無いが、その下では意外にもさまざまな変化が起きている。特に、ABCランクに位置するキャラは流動的だ。最新版をチェックしてみよう。

Text：極限堂

最強キャラに変動は無し

Sランクに3キャラを並べたが、K'を一強にするかどうかで悩んだ。K'はどの順番でも戦えることや、ほぼ全キャラに有利といえる性能に加えて、引き出しが多いのでキャラ対策が底無しに進化していくのが強みだ。逆に香澄は動きが単調になりがちだが、火力の高さとジャンプ攻撃の強さの評価でこの位置になった。ネームレスはゲージ依存度が高いがそれに見合うだけの火力を持ち、ジャンプ攻撃・飛ばし攻撃や➡＋A、弱宵月など守備面で活躍する[illegible]を作ったりゲージが無くても十分に立ち回れる。



K'、香澄、ネームレスでチーム構成するとキャラ単体の強さもさることながらチームバランスが良く、現状では最強のチーム筆頭となっている。

評価が見直されたクーラ

クーラは前作である『KOF2002』よりも弱体化されたという認識をされ、高い評価は受けていなかったが、台湾プレイヤーの操るクーラの立ち回りに感化されて研究が進み、今ではAランクという高い評価を受けている。基本的な戦術スタイルはヒット&アウェイで、攻めようとする相手の出鼻を遠距離立ちBや弱レイ・スピンでつぶしていき、相手がおとなしくなったら跳び込んでいく形だ。特に間合い調整をして弱クロウバイツで対空を取ることが重要。これがうまくいかないと[illegible]。



クーラの隙の無い昇りJDの中段としゃがみBの下段がいやらしい。しかもしゃがみBからは強クロウバイツ→ダイアモンドがつながるので威力も上々だ。

『KOF2002UM』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

ランク	キャラ
S	K'、香澄、ネームレス
A	クーラ、紅丸、ユリ、キング
B	アンディ、バオ、雛子、クリス、マチュア、ハイデルン、裏ロバート
C	リョウ、庵、ジョン、クリス(炎)
D	麟、シェルミー(稲光)、その他のキャラ
E	マキシマ、ヴァネッサ、メイ・リー、社(大地)

強 ↑

その他の上位キャラの状況を探る

クーラ以外のAランクキャラでは、以前に比べて紅丸の位置が上昇している。攻守ともにバランスの良いキャラだが、残念なことにネームレスがかなり苦手という弱点がある。ユリはSランクのどのキャラとも戦えるが、クーラやキングに比べると下位ランクのキャラを圧倒しにくい。

Bランクの注目株はじわじわと伸びてきたハイデルンと裏ロバートだ。どちらも相手を跳ばせて落とすタイプのキャラだが、ハイデルンはしゃがみBとジャンプ攻撃が強力。裏ロバートは打撃投げの[illegible]とクイックMAX発動を使った高威力連続技といった武器も持つ。Cランクは微妙に浮く形になってしまったが、Dランクとしてまとめるには忍びないキャラを集めた。ジョンは流れをつかんだときの強さは相手に対する精神的ダメージも含めてかなりのものだが、守備面の弱さ（ゲージため能力の低さ）が気になるためCランクとした。



一時異様な盛り上がりを見せた雛子はBランクの位置[illegible]。クセのある立ち回りのせいで、極端に苦手なキャラが存在するのがネックだ。

悲しみのEランクキャラ

こんなにも多くのキャラの中で、悲しみの最弱キャラとして選ばれてしまったのがEランクの4キャラだ。マキシマは体がでかくてやられ判定が大き過ぎる上に、強いけん制技も無いので相手に攻められたい放題になってしまう残念なキャラだ。先読みの⬉＋Cにすべてをかけるしかない!?

しかし、Eランクで最もかわいそうなキャラは社（大地）であろう。『KOF』はコマンド投げがとても強いゲームであるため、投げキャラは弱くても荒らして勝てるというレッテルが貼られているにもかかわらず、この位置に認定されてしまった。



メイ・リーは『KOF2002』で武器だった部分が根こそぎ奪われた悲運なキャラだ。キャラ職人の出現に期待したい。

「闘劇'10」にバッチリ対応! "新"PS2版が発売決定!

『KOF2002UM』が「闘劇'10」のタイトルに選ばれたことに合わせて、新たなPS2版『KOF2002UM』が登場する！　既に発売しているPS2版をベースに、アーケード仕様のキャラ調整をほどこした『KOF2002UM』がプレイできる「闘劇ver.」だ。これまでのPS2版では、微妙な違いから、家で練習した技術がゲームセンターで活かせない部分もあったが、これで解消。「闘劇」参加者には練習にふさわしい一本になるだろう。6月24日発売。ソフトの詳しい詳細はP036へGO！



開催タイトル戦況分析 闘劇'10

これで最後!? 細分化キャラランク

今年も予選と本選でバージョンが違うという変則ルールとなった「VF」。今回は、タイミング的に最後ということで、今までよりも細かく分けたランクを掲載してみよう。

Text：天氷

現バージョン最終キャラランクを公開

右の表は現バージョンでのキャラランク。はっきりとした性能の差があるのはSとA、EとFの間のみで、それ以外はわずかでしかない。ここでは、注目となる一部のキャラをピックアップして、ランク決定のポイントやキャラ相性を解説しよう。

●**ウルフ**：圧倒的な二択の破壊力と体重の重さによる防御力の高さに加え、全キャラ中トップクラスの確定反撃性能などダメージ効率のよさが他キャラと一線を画す。⇦⇨Ⓚや⇩Ⓟ+Ⓖなど屈伸を崩す手段が豊富で、苦手キャラは存在しない。

●**ベネッサ**：両スタイルとも連係技を利用した押し付けが強い。派生が複数存在する上に、つなぎが早く、硬直が短いという連係が多いので、対応が困難。相手に合わせてスタイルを使い分けられるので、どのキャラとも五分以上に闘える。

●**アキラ**：⇨⇨⇨Ⓟとガード崩し、投げの単純な三択が強力で、壁攻めも最強クラス。扱いやすい最強キャラとの呼び声が高いが、ウルフ、鷹嵐に対して不利が付くため今回はこの位置に。



2キャラとも基本スペックはSクラスとそん色無いが、アッパー系の技が無い点と、最大投げの威力が低めな点で若干見劣りする。

●**鷹嵐**：全体的にキャラ相性が激しいのが特徴。最軽量の3キャラやゴウ、ブラッドに対しては圧倒的に有利だが、ラウ、ジェフリー辺りに厳しい。

●**ブレイズ**：接近戦での二択のダメージ効率と、走りからの強制二択による崩し性能の高さがウリ。⇦⇨ⓅやⓅ+Ⓚ+Ⓖ、⇧Ⓟ+Ⓚなど攻守どちらにも役立つ技が多く、苦手キャラが少ない点は高ポイント。ネタ攻めも豊富でまだまだ伸びしろがある。

●**パイ**：主力技がさばき技に強いので、特殊キャラに対して強い。弱点は崩し能力が低いこと。苦手キャラはダメージ効率が格段に違うウルフ&鷹嵐。

●**ジャッキー**：暴れ技の⇦⇨Ⓟ+Ⓚや➡ⓀⒼコンボの標準装備でダメージ効率が上がり、若干強さが見直されてきた。アオイ以外と闘える万能キャラだが、攻めが分かりやすいので地力の高さが重要。

●**ブラッド**：投げダメージが低く、スカしや当て身に有効な技が少ない。さらに肘カウンターヒットで+5フレームなど厳しい面が目立つ。鷹嵐、アオイに大きく不利で、ウルフやパイも辛い。



アオイはブラッド、ジャン、カゲ、ジャッキー辺りに大きく有利だが、ジャンを除いた上位キャラに対してはほぼ不利が付く点が厳しい。

『VF5R』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

ウルフ、ベネッサ	SS	強
アキラ、鷹嵐、レイ、ブレイズ	S	↑
ジャン、ラウ、パイ	A	
リオン	B	
ジェフリー、サラ、ジャッキー、アオイ	C	
ゴウ、アイリーン、カゲ	D	
シュン	E	
ブラッド	F	

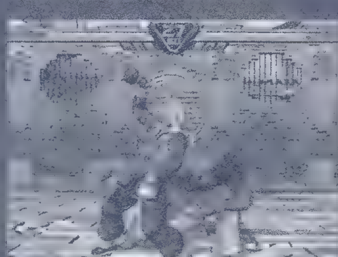
予選の注目テクニック:崩し投げからの投げ確定

最近発覚したのか10フレーム以上の硬直差がある崩し投げの硬直終了時に、投げの判定を重ねると確定で決まるというテクニック。

この恩恵を大きく受けるのが、シュンの⇧Ⓟ+ⒼやアイリーンのⒹⓅ+Ⓖ⇨、アオイの⇨Ⓟ+Ⓖ⇦やパイの⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ後などの、背後を取って11フレーム有利かつ近距離状態の崩し投げ。

最速の避けキャンセルが11フレームなので、崩し後に最速で避けキャンセル→投げ（パイのみしゃがみ投げ）とつなぐことによって0フレームに投げが重なり、背後投げが確定で決まる。どのキャラも始動がワンコマンドであることに加え、同方向の投げダメージ（シュンは飲酒数）が強化されるので、習得すれば大きな戦力となる。

これ以外では鷹嵐のもろ差し中⇩Ⓟ+Ⓖ後の1フレーム消費投げや、リオンの⇩Ⓟ+Ⓖからの目押し背後投げの確定辺りは戦力への影響が大きい。なお、鷹嵐の⇩Ⓟ+Ⓖのみ崩し後の有利が小さいが、目押しで投げを確定させられる。



シュンは[illegible]Ⓟ+Ⓖと素早く入力できれば、背後Ⓟ+Ⓖも決まる。高難度だが6杯の飲酒は魅力的なので、極める価値はあり!

チーム戦で役立つキャラは!?

今年の闘劇も例年通りに3on3かつ同キャラNG、乱入側にキャラ被せ&ステージ選択権があるというルール。このためキャラ相性やステージの得手、不得手なども考慮すれば、ランク以上に活躍できるキャラも。

まずキャラ被せ&ステージ選択権を取られる、先出しの先鋒に出ていけるキャラは、チーム戦で最も欲しいところ。これには不利キャラ&苦手ステージが無いベネッサ、レイ、ブレイズが有力。3キャラとも押し付け連係が強いので、特攻隊長的な先鋒という立場が合っている点も魅力。

後出しでの被せ要員として価値が上がるのが、軽いキャラに対してリングアウト能力の高い鷹嵐、狭いステージに強いアキラやジェフリーなど。また、得意キャラの多いアオイや特殊キャラに強いパイも相手チームの構成次第で強力なストッパーとなる。

逆に厳しくなるのが、苦手キャラの多いカゲやブラッド、壁攻めの弱いアイリーンやゴウ。どのキャラも弱めだが、大会での出しどころは特に慎重に判断したい。

闘劇'10 開催タイトル戦況分析



今年の闘劇での要チェックキャラはこれだ!

最新のキャラクター情勢と、有力プレイヤー二人による自身の使用キャラクター分析を掲載! 組み合わせについてだけでなく、チーム戦での役割なども語ってもらったぞ。

Text：よるよる

最新キャラクター情勢

稼働初期から最強ランクをひた走るエディとそれを追うテスタメントという形には変化は無いが、最近ではミリアの強さが注目されている。体力こそ低いが、空中ダッシュとサイレントフォースを使った立ち回りと、HSタンデムトップ、プリティメイズ、シークレットガーデンを使った起き攻めは、どのキャラクターにとっても脅威となる。Bランクに位置する4キャラクターは、立ち回りに若干の不安要素があるが、ずば抜けた火力と起き攻め能力を持つ。ほかのキャラクターより少ないチャンスで勝負を決められるという点が高評価の材料になっている。

通常、こうしたランキングのC、Dランクといった下位グループは、「弱い」と思われがちだが、本作ではどのキャラクターにも"起き攻め"という明確な勝ちパターンが存在するため、立ち回りでの相性が悪い組み合わせであっても、1回のダウンから勝負の行方が引っくり返ることも珍しくない。本作の自由度の高さも相まって、キャラクターのランクだけでは語れない対戦の面白さがあるのだ。

勝負に"運"を使うキャラクター?

ファウストの何が出るかな?およびな・な・な・何が出るかな!と、ザッパの悪霊憑依は出現するアイテムや悪霊がランダムで、運の要素が絡んでくる。ファウストは、メテオやハンマーの引きが強さにかかわってくることが有名だが、最近ではザッパの悪霊憑依で登場する犬も注目されている。犬を使ったガード不能連係は回避困難な連係であることはもちろん、青色サイクバーストやダウン時に出現した場合は、犬へのとっさの対処が難しいため、そのまま攻守を入れ替えられるという強みもある。



犬を使ったアシストはエディの起き攻めと同程度の爆発力を持つ。犬の憑依を連続して引くことができればSランクキャラクターをも脅かす存在だ

『GGXXAC』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

ランク	キャラクター
S	エディ、テスタメント
A	ミリア
B	メイ、ポチョムキン、紗夢、スレイヤー
C	ソル、カイ、チップ、ファウスト、梅喧、アクセル、闇慈、ヴェノム、ディズィー、イノ、ザッパ、ロボカイ、アバ、聖騎士団ソル
D	ジョニー、ブリジット

強 ↑

PICK UP キャラクター ミリア(語り手:コイチ)

アクセル、イノ、アバは使い手が少ないというのもあるけど、相手に触りやすいこともあって有利かな。アバは諸刃状態で勝負を荒らされることもあるけど、3回ダウンさせて勝つことが圧倒的に多い。スレイヤーと紗夢は火力が高いけど、スレイヤーはミリアの攻めから抜け出しにくいっていう弱点がある。紗夢は技の相性がいいから立ち回りが有利。起き攻めもミリア側の方が崩しやすい。エディは小川以外のエディならちょっと不利を感じるくらいだけど、小川に勝ち越すのは今のところ俺では無理。『GGXXAC』力の高さとミリアへの対策が仕上がり過ぎてて、あのレベルまでやり込まれるといくらミリアでも厳しいです(笑)。

チーム戦でのミリアは、どこに出しても強いというのがある。だから、いろいろなキャラクターと対戦して、勝ち越せないまでも「荒らし方」を覚えておけば、相手する側にとっては嫌なキャラクターになります。とにかく起き攻めの精度を磨くのが大事ですよ。

楽勝	アクセル、イノ、アバ
有利	カイ、メイ、ポチョムキン ジョニー、闇慈、ヴェノム ディズィー、スレイヤー ブリジット、ロボカイ
五分	ソル、ファウスト、紗夢 ザッパ、聖騎士団ソル
不利	梅喧、チップ、テスタメント
無理	エディ(ただし小川に限る)

PICK UP キャラクター 聖騎士団ソル(語り手:イノウエ)

使用人口は少ないですけど、ロボカイとソルは有利ですね(笑)。エディは召喚がない状態の立ち回りでも相性が悪くて、召喚を出されるともっと辛くなります(笑)。

基本的に上からの攻めが聖ソルの持つ対空手段で対処しにくいキャラクター、対地と対空両方をカバーするけん制技を持つキャラクターが聖ソルから見て「不利」だなと感じますね。ジョニーにきついのはまさにけん制が聖ソル戦向けだからです。あとは、火力差がある組み合わせは厳しいですね。

チーム戦では、チップ、ミリア、紗夢といったスピード型のキャラクターが相手のときを狙って出たいですね。聖ソルはこうして自分の印象を並べてみたり、ダイヤグラムを付けると決して強くは感じられないキャラクターなんですが、攻めのバリエーションの多さや、対処されづらいスピードという武器があるので、不利な組み合わせで引っくり返せるのが魅力です。だから、相性通りに勝ち負けがつかないのも「強み」だと思います。

楽勝	ロボカイ
有利	ソル
五分	カイ、ミリア、チップ 紗夢、イノ
不利	メイ、梅喧、ファウスト ポチョムキン、アクセル ジョニー、闇慈、テスタメント ディズィー、ザッパ スレイヤー、ブリジット アバ
無理	エディ、ヴェノム



冷めやらぬ対戦劇!

東京は西日暮里のゲームセンター「ゲームスポットバーサス」発の"段位戦"。格ゲー界のカリスマ「ヌキ」が投じた一石は全国に波紋を広げた!

Text：ラオウ

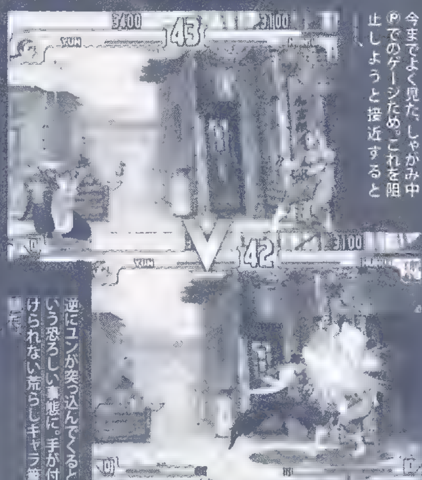
対戦シーンから分析するSキャラ

春麗の強みに、やられ判定の特殊さが挙がる。まず目立つのはしゃがみ姿勢の低さを生かしての対空ブロッキング。また空中でのやられも小さく、全キャラ中最高のジャンプ移行の早さと相まって仕切り直しが容易だ。立ち姿勢に至っては、足元のやられが大きい半面、上半身が引いているために雷撃蹴や天魔空刃脚ブロッキング時に視認に若干の時間的猶予があるという利点もある。

ユンは幻影陣をどれだけ使いこなせるかがカギ。最近では浮かさずに地上コンボで体力を奪ったのち、コマンド投げの前方転身でダブルアップを仕掛け、ゲージを回収するプレイヤーも。これがうまく決まると地上コンボで4割、投げて3割、起き攻めでゲージ回収～発動～K.O.と、一方的な展開で決着する。また「幻影陣を発動してしまえば勝ち」といった風潮から、鉄山靠や絶招歩法といった高リターン技を惜しみなく振り回す、荒々しい戦術が流行している。



春麗のしゃがみは[illegible]の間合いは体力の少なさを補って余りある。



今までよく見た、しゃがみ中Ⓟでのゲージため。これを阻止しようと接近すると

逆にユンが突っ込んでくるという恐ろしい事態に。手が付けられない荒らしキャラ筆頭。

『ストⅢ 3rd』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

ランク	キャラクター
S	春麗、ユン
A+	まこと、ケン、豪鬼、ダッドリー
A-	ヤン、ユリアン、オロ、リュウ
B	ヒューゴー、エレナ、いぶき、アレックス
C	ネクロ、トゥエルヴ、レミー、Q
D	ショーン

強 ↑

上位、道着キャラの現在

まことは闘劇での活躍もあり、再び注目されている。特にスーパーアーツ（SA）性能に優れ、正中線五段突きがたまった状態に死角が無いとされる。もう一つのSA、暴れ土佐波砕きにも、ここから吹上を2回決める通称「W（ダブル）吹上」というロマンあふれる逆転性がある。また空中必殺技の剣は、セオリーになりつつあるジャンプでの仕切り直しを許さない破壊力を持つ。まことは対峙するだけで読み合いを強いられるキャラクターだ。

豪鬼は選択肢の多彩さが売りの超攻撃的キャラクターに進化を遂げた。同じ道着タイプのケンは対応型のスタイルで相手の持ち味を殺す戦術がメインだが、豪鬼は相手のディフェンスにハイリターン技をかぶせる戦術が主流となっている。空中戦で連続技が狙える竜巻斬空脚をノーゲージで出せるのは大きな強み。

もう一人の道着キャラ、リュウは電刃波動拳で存在感をアピール。ワンブロッキングからのアッパー（強Ⓟ）→竜巻旋風脚→波動拳→スーパーキャンセル電刃波動拳レベル3には夢があり、多くのプレイヤーを虜にしている。ちなみにこれができない人は波動拳を弱で入力し、電刃波動拳を強で出そう。薬指で強Ⓟボタンを押しっぱなしにしながら、暗転が解けてレバーを一回転、弱Ⓟと中Ⓟを人差し指と中指で押して薬指を離せばレベル3の電刃の出来上がりだ！　面白いテクニックなのでGWの連休中に試してみよう。

各地で盛り上がる段位戦

冒頭でも触れたように、ここ数年は安定期だった3rd界に激震が走った。東京から始まった"段位戦"イベントにより、毎週のように各地のプレイヤーが盛り場に集結し腕を競っている様子。

段位戦のシステムは、基本的に最初は初段からスタート。

同段位、または±1段の近段位のプレイヤーと戦い、昇段を目指すというもの。1勝につき＋1ポイント、1敗につき－1ポイント。＋3ポイントで昇格、－3ポイントで降格というのが基本ルール。

東京は西日暮里バーサスを本部とし、全国に開催店舗がある。北から順に紹介すると、

北海道・札幌：GAME41
宮城・仙台：アミュージアム仙台泉店
新潟：新潟POPY
愛知・名古屋：GAMEBOX　Q2
大阪：ゲームスペースベガス
福岡：サブカルチュア、モンキーハウス本館
沖縄：ゲームインナハ2

といった店舗が該当する。

本作に魅せられたプレイヤーであればその熱を感じ取ってほしい。



現在の最高段位保持者はヌキ（春麗）、ボス（まこと）、やっくん（ユン）、こくじん（ダッドリー）といった面々。



独特なシステムを徹底解析!!

戦国BASARA X CROSS

システムが複雑でどんな駆け引きが行なわれているか、一目では分かりにくい本作。フローチャートで、ラウンドごとの数的優劣や攻防のポイントを分かりやすく解説する。

Text：糧

注目ポイント 戦の流れを読んで、勝ち方を構築せよ！　一目で分かる「戦国BASARA X」対戦フローチャート！

ROUND1

1vs1

最初は当然ながら、援軍がいない状態から試合が始まる。横方向に強い牽制技を振りつつ、ジャンプに対して対空技を狙うという光景がよく見られる。戦況を見極めつつ、適切なレベルで援軍を要請することを念頭に行動をとろう。

↓ 時間経過

2vs1

試合開始から50カウントほど経過すると、多くのキャラクターは援軍要請に最適であろうレベルに達する。しかし、実際に援軍を要請するタイミングはプレイヤーの戦術や使用キャラクターの性能によって変化する。結局ほとんどの場合、この2vs1（援軍有り：援軍無し）で闘う場面が訪れるわけだ。当然ながら、先に援軍が到着したプレイヤー側が、援軍を利用した攻めで有利に試合を進めることができる。逆に相手の援軍を受ける立場になった場合になっても慌てずに、防御に徹するなどして時間を稼ぎたい。人数的不利な状況でのむやみな攻めは、戦局を悪化させるだけ。援軍ゲージと戦局をうまく見極めよう。

↓ 時間経過

2vs2

ラウンド1でこの状態になる事は少ない。乱戦になっても慌てずに立ち回ろう。

援軍による戦力強化が激しいキャラクターは、あえて無理に攻め込まず、守りを固めて援軍ゲージを稼ぐように戦うことも重要。相手キャラクターとの戦力を比較し、リスクを取るか否か、判断しよう。

ROUND2

1vs1

ラウンド1が一方的な展開で終了し、両者の援軍が到着する前に決着がついた場合や、両者が援軍行動を使用し、回復中の援軍使用が不可能な時間帯がこの状態に当たる。どちらの場合も、援軍が到着（もしくは回復）するまでのわずかな時間となる。操作キャラクター単体同士の戦いで有利な場合は当然ながら攻め込むべきだが、無理をせずに援軍ゲージの回復を図るのも手。

↓ 時間経過　↑ 援軍カウンター

2vs1

ラウンド1の場合と同様、援軍が使用できるプレイヤー側が大きなアドバンテージを持っている状態である。援軍を盾として接近しつつ、崩し行動から連続技へ移行し、さらに戦国陸上コンボを決めることができれば、簡単に勝敗は決する。故に、本作では「どのようにしてこの時間帯を作り出すか」が最重要テーマであると言って過言ではない。逆にこの状態に追いやられた場合は、防御行動で耐え忍ぶことをオススメする。うかつな牽制技でも振ろうものならば、逆に相手の援軍攻撃などで簡単に潰されてしまうことがあるからだ。そして、三本先取である以上、このラウンド2での援軍ゲージマネージメントが非常に重要となる。援軍を呼んでいる方が圧倒的に有利なのだから、例えばラウンド1を先取している場合、このラウンドを落としてでも相手の援軍ゲージを消費させ、こちらは援軍ゲージを残しつつラウンド3を有利な状況で迎えるなどの作戦が考えられるわけだ。このあたりが、本作独特のシーンを作り上げている。

↓ 時間経過　↑ 援軍カウンター

2vs2

両者の戦力が整い、まさに戦の準備が整った状態だ。この状態では両者ともに、「崩しから援軍を利用した強力な連続技を決める」、「普段は連続技に発展しないような牽制技からも援軍でヒット確認しつつ連続技に移行できる」、「相手の牽制技や対空技に対して本体は防御行動を取りつつ、援軍で攻撃をすることが可能」などの特殊な状況が続発するため、より繊細な立ち回りが要求される。この状況を打開するには、「前に出てきた援軍を攻撃して背景へ引っ込ませる」のが理想である。こうすれば、わずかな時間ではあるが2vs1の状況へと持っていくことが可能なのだ。具体例としては、隙の小さい技を振るなどして攻め行動をちらつかせつつ、牽制を狩ろうと出した援軍攻撃をしっかりガードした上で反撃するなどだ。ともすると大味な展開にもなりがちだが、ゲージ差の確認や相手の癖を読むなどしてより的確な行動を選択していきたい。

ラウンド1で勝っている場合、何かしらの形で最大の戦国陸上コンボを相手へ叩き込めれば、相手に援軍カウンターの使用を強要できる。こういった勝敗数から来る戦局の想定は、あらかじめ念頭に入れておきたい。逆にラウンド1は勝っていても戦国陸上コンボを決められた場合は、援軍カウンターを使用してでもコンボを中断させるか、甘んじて戦国陸上コンボを受けてラウンド2を取らせるか、相手との戦力を比較した上で冷静に判断を。

ROUND3

1vs1

両者が共に援軍カウンターを使用し、援軍の戦力が弱体化した状態。最終奥義ともいえる「一撃BASARA技」の存在価値を利用した駆け引きが生ずることも!?

↓ 時間経過　↑ 援軍カウンター

2vs1

相手の援軍回復前にたたみかけて決着をつけたい。相手の援軍使用が不可能な内に攻撃するという事もあるが、押しきれず「一撃BASARA技」の攻防が生まれると、勝敗のまぎれが起こりやすいためだ。「一撃BASARA技」は、当てたが最後、全体力を奪いK.Oすることができる。ただし、暗転を見てから援軍カウンターによる防止が可能なので、そうそう簡単には決まらない……が、対策として相手が援軍カウンターを使用するために、他の援軍行動の使用を躊躇する、という状況も発生する。これにより擬似的にではあるが、立ち回りでの相手の援軍を抑止することが可能でもある。うまく相手の逆をとりたい。

↓ 時間経過　↑ 援軍カウンター

2vs2

状況、ならびに狙うことは前ラウンドと同じ。大きなダメージを狙うことよりも、相手の戦力を削ぐことを意識しておこう。丁寧に時に大胆に、戦の流れを掴もう。

最終ラウンドとなるので戦国陸上コンボが決まると、援軍カウンターの使用を強要できるのが特徴的。また「一撃BASARA技」の準備はあくまでハッタリの場合も。読み違えると戦局が覆されることもある。

PICK UP ・今月の毛利元就様

「強い！　神！　マジ毛利！」などとまで巷ではささやかれる絶対王者毛利元就様。その強さの片鱗を紹介しよう。

・援軍の兵士が無意識に出てくる！

援軍ゲージの回復中でも、援軍の使用が可能な毛利元就様は、半永久的に援軍とのセットプレイが可能だ！　お前の矢は何本なんだよ――、と突っ込む輩は数知れず。

・実は援軍が居なくても強い！

「援軍が到着する前に倒す！」そう意気込んで戦っていった武将は数知れず。1vs1の戦いでもけん制、対空技が優れている上にガード不能の起き攻めまで仕掛けられる毛利元就様に死角は（あまり）無い。本戦でもやはり彼を中心とした戦局となることは間違いないだろう。



用語解説　**援軍カウンター**……相手の攻撃を受けている時に発動できる援軍行動で、連続技を中断させることを目的に出される。効果は高いが、使用するには「自分の援軍レベルが30減少」、「BASARAゲージを1本使用」（（2回目は2本使用、3回目は3本使用と増えていく）、「援軍ゲージが回復するまで時間がかかる」など大きな代償が必要。　**戦国陸上コンボ**……通常技を中心に連携させた高威力コンボ。多段ヒット技が特徴的。



3on3だからこそ注目されるキャラも!?

歴史のあるゲームなので、やはり大きなキャラランクの変動は無い。しかし、3on3ということで組み合わせや相性が重要になってくる。今回はその辺りにも触れてみたい。

Text：ジャイダル

16キャラ＋1の現状

まずは、Sランク筆頭ともいえる2キャラ、ダルシムとバルログ。熟練者が使用するダルシムは、かなりの安定感を誇り、チーム戦においては人気がある。バルログは、ダルシムに比べて安定感で少し劣るものの、爆発力を備えており大会向け。

続いて、やや落ちるものの、強力なラッシュ力を誇るバイソン。ただし、突進キャラなので事故的に負ける可能性が0ではない。Sサガットは、守りが非常に強いキャラ。飛び道具のスキが異常に小さく、バイソンとは対照的に事故りにくい。ただ、じわじわとケズるタイプのキャラなので、丁寧な立ち回りと我慢が必要とされる。

Aランクはまんべんなく安定したキャラが集まった印象。上級者の扱う春麗は強烈な強さを誇るが、五分に近い組み合わせも多い。リュウは上に弱く、下に強いという中間管理職立場か。ただ、上位キャラとの対戦には華があり、観客を味方に付けやすい。

ガイルは、リュウの相性差を激しくしたイメージ。上位キャラに対してはとことん厳しく、下位キャラは封殺できる。同じタメキャラのディージェイもガイルと似たような性格だが、めくりからの即死コンボがあり、評価の上がってきているキャラだ。

Bランクには、一発が強いキャラがそろっている。本田は、飛び道具を持たないキャラに強く、持っているキャラに厳しい。ベガはトリッキーな動きを身上としており、Sランクキャラ群ともいい勝負ができる貴重なキャラ。ただ、Aランクキャラが総じて厳しい。フェイロンは高火力キャラ。立ち回りで圧倒するのは厳しいが、跳び込みからの7割コンボや、投げからの四択即死コンボが印象的。ケンは中Ⓚ投げの膝掴みからの二択が強力だが、立ち回りでも十分に闘えるキャラだ。

最後はCランク。サガットはダメージソースの飛び道具が弱いという、厳しいキャラ。下位キャラに強いのが救いか？　ブランカは、下位キャラの中では健闘しいてるイメージ。即死系があり、まとわり付ける技を持つ。キャミィはリーチが短いのが致命的。体力リード勝ちが難しいので、常に短いリーチで積極的に攻めないといけない。ザンギエフは、前歩きのプレッシャーで大胆に攻めるが吉。端に追い詰めれば勝機がある。ホークは、立ち回り的に無理キャラだが、ワンチャンスの夢が大いにある。完全詰みに持っていけるのは大会向きか？

一発が大きな本作では、相手のミスに付け込みやすく、大会ではキャラ差をひっくり返すことは多い。予選を勝ち上がる下位キャラに注目だ！



[illegible]少なかった[illegible]ディージェイ。今年の[illegible]では[illegible]

『SSFⅡX』キャラクターランキング 2010年4月末Ver.

強 ↑

ランク	キャラクター
S	ダルシム、バルログ、バイソン、Sサガット
A	春麗、リュウ、ディージェイ、ガイル
B	本田、ベガ、フェイロン、ケン
C	サガット、ブランカ、キャミィ、ザンギエフ、ホーク

3on3をふまえたキャラ選択と戦略

ここでは、実際に参加表明している有力チームの編成を元に、長所と短所を見ていきたい。

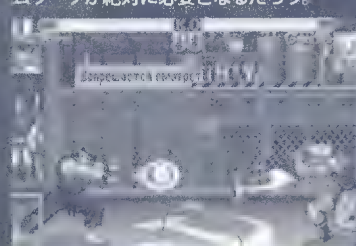
まずは、強烈なダルシム＆バルログ＆バイソンの3強チーム。一見スキが無さそうだが、上級者春麗に一気に被3タテの可能性もある。

次に、春麗＆バイソン＆ガイルチーム。基本戦略は、ガイルで下位キャラを倒し、春麗＆バイソンで上位を封殺といった感じか？　Sサガット、ディージェイ、リュウが鬼門。ダルシム＆リュウ＆ベガは難しい構成。それぞれの役割がある程度はっきりしており、ミスは許されない布陣。ダルシムが厳しいか？　リュウ＆バルログ＆ディージェイは意外とスキが無い。このキャラにはこのキャラで、と詰め将棋的に動けるのが強み。怖いとしたら、勢いに乗ったバイソンぐらいか。

バルログ＆春麗＆バイソンも強力な布陣。ダルシムを苦としないが、逆にダルシムを苦手とするディージェイ、ガイル辺りが厳しそう。リュウ＆ケン＆春麗は、完全なドリームチーム。優勝するには、相当なプレイヤー能力が要求される。ダルシム＋αには、かなり苦労させられそうだ。バイソン＆ダルシム＆S春麗というチームも面白い。春麗をS春麗で止めるという構図が完成すれば、止められるキャラがダルシムぐらいに限られる。意外に本田やフェイロンが伏兵か？

ベガ＆サガット＆ブランカというチームもある。中堅キャラ＋下位キャラなので苦戦必至。ポイントはサガットの使いどころか？　春麗が非常に厳しそう。続いてブランカ＆本田＆キャミィという、弾無し編成。上記チームと非常に似ている。強キャラで固めたチームにはかなり闘えるチーム構成で、期待感が持てる。しかし、リュウやディージェイに相当苦戦を強いられるだろう。

なお、過去の闘劇3on3優勝の編成は、リュウ＆ガイル＆春麗。Aランクキャラがそろうものの、Sランクキャラは不在だった。優勝の理由には、プレイヤーそれぞれが役割以上の仕事をこなした点が挙がる。今回も、優勝するには優れたチームワークが絶対に必要となるだろう。



過去優勝チームにも居た、花形キャラともいえるリュウ＆ガイル。

一発目の予選となる大会イベント「ジャイアンリサイタル」は、変則的な方式となる。毎年5on5のチーム戦で開催される本大会だが、優勝チームの代表者1名に予選枠が与えられるというもの。そのため、チーム決めの段階からさまざまな思惑が絡んでくる。基本的には闘劇メンバー＋助っ人二人という編成だが、あえてバラバラで出場するチームもあるかも!?　いずれにせよ、激戦必至の予選になることは間違いない。

“世界最強”の台湾勢、そのヒミツに迫る!

闘劇'10予選直前スペシャル対談

台湾VS日本





THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH トークマッチ

Text：極限堂

台湾を代表するプレイヤー「トラ」と、日本の『KOF』をリードする「づね」の2人による夢の対談が実現。「闘劇」予選を前に、日台キーパーソンの熱いトークが繰り広げられた。

台湾代表

トラ氏

日本を含めた海外交流の架け橋となっているプレイヤー。「闘劇'06」の『KOF XI』で準優勝して日本での知名度を高めた。高い集中力と冷静なプレイスタイルが特徴で、対戦中は地震が起きても気づかないほど。

海外でも大人気の『KOF』シリーズ。日本でも「闘劇」や、インターネットで他国の熱狂振りを知ることが多い。その中で、近年注目されているのが、台湾プレイヤーの強さ。その一人「トラ」か今春より日本で生活を始めた。この機に本誌では「づね」との“日台トークマッチ”の舞台を設けた。台湾勢の強さの訳は？　日本勢をどう思う？　二人が熱く語る！

日本代表

づね氏

全国規模で開催される大会、「Duelling the KOF」の主催者。プレイヤーとしての腕前も一流で、さらには大会の実況までもこなす。日本の『KOF』シーンの盛りあげには欠かせない、国内のリーダー的存在だ。

「台湾勢＝女性キャラ使い」は一部のプレイヤーだけ?

――以前から深い交流があるという二人ですが、最初の出会いは？

づね：2007年に各国のプレイヤーが中国に集まる大会があったんだ。その会場に、トラを含めて日本語が話せる台湾人がいた。これが最初の出会い。その人たちを通じて台湾人と仲良くなったので「せっかくだから日本に来てよ」と切り出したら「いいよ」と言ってくれた。それからは毎年『Duelling the KOF』（※次ページ参照）に参加してくれるようになったよね。台湾勢は初参加のときに『KOF2002』で優勝、『KOF'98』で準優勝という好成績を収めて、特に『KOF2002』にかなりの自信を持っていた日本プレイヤーたちを驚かせてくれた。

トラ：いやいや（笑）

づね：トラは日本の大会に数多く参加しているけど、台湾の大会との違いを感じることはある？

トラ：日本の大会は「改まっている」雰囲気を感じます。台湾の大会はもっと軽いノリ。午後6時開始でもまだ人が集まっていないから、開始時間を遅くするとか、プレイヤーが適当に集まってエントリーをするという感じです。もちろん、台湾でも闘劇予選などの正式な大会では、きちんとルールを守っています。

づね：日本人は真面目だからね（笑）。ところで、台湾勢といえば、日本プレイヤーからは「女性キャラを好んで使う」などキャラの選択に特徴があると評されている。そのことについてはどう思う。

トラ：日本と違うと言われますが、私も昔は日本プレイヤーと同じ様に、いわゆる「強キャラ」ばかり使っていましたよ。当時は、主に庵やクリスかメインのキャラでした。でも、ある友達に出会って考え方か変わったのです。その人は強キャラではないキャラを選んで、独特な動きで闘う人。この面白い動きに影響されたのです。また、私と同様にそのスタイルに影響された人も増えました。ただ、そういう経緯の人は、全体からすると少ないですか。

その時、だれもが戦りつした! 台湾VS日本 闘いの歴史

日本と台湾の闘いはどのように始まり、現在のライバル関係に至るのか。3つのトピックから対決と交流の歴史を眺めてみよう。

2006年5月

序章。『KOF XI』で台湾勢が衝撃の強さを見せ付ける!

「闘劇'06」では、ノーマークだった台湾代表の2名がベスト8まで勝ち進んだ。その一人「トラ」が準優勝を収めたことで一気に注目が高まる。後日、この大会で優勝した日本勢の「カオル」が後に台湾に招かれるなど、このことをきっかけに日本と台湾の交流が始まる。当時、台湾では『KOF2002』や他の『KOF』でも強さの片鱗が見られたが、遠征組には日本がまだ優位というムードがあった。台湾勢の真の実力に気付くには、まだ時間を要したのだ。

2007年11月

台湾勢が再び来日「Duelling～」で激震が走る!

このとき日本では『KOF2002』がプレイヤーたちのやり込みにより煮詰まっており、日本が勝つだろうという空気に包まれていた。しかし結果はキム、ビリー、チョイを深く煮詰めてきた日本勢に対して、台湾プレイヤーの使うアテナやクーラが活躍する形になり優勝を持っていかれてしまう。大会後に行われた関東や関西、九州などの地域対抗戦に台湾も参加したが、ここでも日本勢が敗北。会場は驚きととまどいに包み込まれた。

2009年11月・12月

『KOF2002UM』で激突! 台湾勢が日本で2冠達成

闘いの舞台は『KOF2002UM』に移り、チーム戦の「Duelling the KOF」と個人戦の「KOF2002UM ARCADIA CUP」が立て続けに開催されたが、その両方で台湾勢が優勝するという結果に。特に個人戦は台湾勢が1位、2位の独占を果たす。そして、次なる闘いの舞台は「闘劇'10」。過去の成績では、台湾代表は準優勝2回にとどまっていて、かろうじて日本勢がタイトルを死守している。はたして今年はどんな歴史が刻まれていくのか。

つね：日本に来日する台湾プレイヤーは、個性があり過ぎだね。そのせいで、台湾プレイヤー全体に対するイメージが固まるのはどうなのかな。来日するプレイヤーは女性キャラを使う人が多いけど、台湾全体を見ればネームレスやK'を使う人が多いとも聞くからね。キャラ選びといえば日本のプレイヤーみたいに「この3キャラが俺のメイン」みたいな意識はある？
トラ：あります。1つのキャラを極めようという意識もありますよ。ただし相手によってキャラ構成を少し変えたりはしますが。

台湾の『KOF』はコミュニケーションツール

——日本の『KOF』プレイヤーの印象は？
トラ：日本のプレイヤーは勝ちたいという気持ちが強くて、真面目な印象がありますね。台湾のプレイヤーは「笑って遊べればいい」という具合に、勝敗数を数えることはあまり無いですし、日本で行う10本勝負といった文化もないのです。楽しく遊べるコミュニケーションツールという面が強いのかもしれません。ただし、他地域のプレイヤーがライバルになって、対戦を重ねていくことはあります。お互い、対戦を通じて強くなっていくのです。
つね：日本人は「楽しくやる」って事を忘れ過ぎているかもしれないよね。あと、最近では弱い対戦相手を倒して満足する人が多い気がするよ。「あー気持ちよかった」で終わる人が多いのが気になる。これは度が過ぎると、せっかく『KOF』を始めた人をやめさせる原因にもなっちゃうからね。
トラ：日本では、普段のムードもどことなく固いと思いました。後ろで見ている人は対戦中に何もしゃべっていませんが、これが台湾だと周囲の観客が対戦中によく声を出します。野試合でも大会でもそんな様子なので、いつも同じような雰囲気の中で対戦できるのです。固いと感じるのは日本人が真面目過ぎるからかな。対戦の途中でも観客がプレイヤーに声をかけたりするといいと思いますよ。

——近年の日本の大会では台湾勢が大活躍しています。日本プレイヤーと何が違うのでしょうか？
つね：実は、野試合で闘う限りは、そんなに実力差は無いと思っているんです。しかし、台湾勢は大会での強さが際立っている。その理由として、台湾の人はトラが言ったように大会でも伸び伸びやっているけど、日本人は固くなってしまうことが一つ。もう一つは対策の違い。日本人は強キャラを使って、同時に対戦相手となる強キャラ対策を進めるけど、台湾のトッププレイヤーはいろんなキャラ、中堅どころのキャラを使って、強キャラ対策をする。日本プレイヤーは強キャラ同士の対策ばかりやっているので、一方的に対策される側になるのですよ。そういう部分でも日本は負けているかな。野試合で数をこなしてお互い対策を積み重ねていったら、普通に良い勝負になると思うよ。
トラ：台湾には様々なプレイスタイルの人が居ます。待ちタイプだったり攻撃タイプだったり。日本人は強キャラを使うだけのタイプの人が多くて、新しい動きが全然無いですね。強キャラを使うにしても定石から外れた動きをしながら闘いますが、日本ではそれが見られません。動きの幅が狭くて、パターンが見えてしまう。そんな印象が少しありますね。
つね：日本は強キャラを使って「どう動くと強いか」の観点で、いっぽうの台湾は「どう動くと面白いか」の観点。その違いなのかな。
トラ：フレームに関する知識は、日本の情報から得ました。しかし、重要なこととは思っていません。多少フレームに詳しいプレイヤーも居ますが、みんな対戦を通じて自分の感じたままに技のタイミングを体で覚えています。
つね：僕は台湾プレイヤーに対しては「待ち」を重視するイメージが強いのだけど、それは日本に来るプレイヤーがたまたまそうだっただけなのかな？
トラ：そうですね。実は台湾で「待ち」は嫌われています。基本的に攻撃が好きな人が多いですよ。
つね：台湾ではプレイヤー同士で情報交換をすることはある？
トラ：仲間のグループ内ではしますけど、それでもあまり多くはないですね。隠す訳ではないですけど、みんなの感覚がそれぞれ違いますし、話さなくても対戦すれば自然と自分が知っている事はみんなに伝わります。そういえば仲間というと、グループにはリーダーが居て、かつてはグループ同士の対立もありました（笑）。もともと台湾にはチーム戦で対決するというルールはありませんでしたが、『Duelling the KOF』などの海外遠征の時に、初めてチームを組む必要が生じました。（次ページに続く）

数々の名勝負を生んだ『Duelling the KOF』とは？

（デュエリング ザ ケーオーエフ）

プレイヤー主催では国内最大規模のイベント。過去10回開催という歴史のある大会だ。複数の『KOF』シリーズでチーム戦を行なうのが特徴で、予選を勝ち上がった猛者が集う。



試合は主に3on3で行なわれる。写真は『KOF2002UM』で優勝した台湾勢だ（2009年）。

日本のプレイヤーは動きの幅が狭くてパターンが見えてしまう（トラ）

闘いの舞台はワールドワイド 諸国『KOF』シーンの今

中国 『KOF'98』の恐怖再来か!?

日本側から見ると、中国のプレイヤーは『KOF'98』の実力者は多いものの、以降のタイトルはプレイヤー人口が少ないことからあまり盛んではない印象を受ける。しかし、『KOF2002UM』では全国大会が開催されて、かなりの盛況ぶりだったという。ちなみにこの全国大会で優勝したプレイヤーの使用キャラは、クーラ、アンヘル、裏クリスという一風変わったチーム構成であることに驚かされる。

中国で盛り上がったタイトルは、プレイヤーのレベルが高いことを想像するのはたやすく、「闘劇'07」の『KOF'98』を圧倒的強さで制した「小孩」を含めて、海外では台湾と並んで最も注目すべき勢力だ。

韓国 海外戦の元祖といえばココ

第1回「闘劇」で『KOF2002』の激闘を見せて以来、「闘劇」では日韓の目立つ闘いは無かった。しかし、2008年3月に現地で行なわれた『KOF'98』による日本vs韓国の10on10では、日本が残り一人の僅差で敗北するなど、両国プレイヤーの熱い闘いは、なお続いている。大会を通じた交流は途切れることなく続いており、韓国の強さも証明されている。

『KOF』シリーズの海外戦は、日本vs韓国の闘いが最も古くから行なわれており、日本にとっては海外戦の原点ともいうべき相手だ。再び観客に感動を与える日韓の闘いが、『闘劇』で展開する事を期待したい。

欧州 EUからの挑戦者

過去に2度『闘劇』に参戦したプレイヤーが居るが、どちらも1回戦負けで日本勢からの注目は低い。ただし年々強くなっていることは事実。将来はダークホース的存在になるかもしれない!?

メキシコ 新興勢力登場の予感!?

今年の2月に、現地プレイヤーから招かれた日本勢が上陸して以降、急に情報が集まり出した始めた国がメキシコだ。当初はどれくらい『KOF』が盛り上がっているのか？　実力の程は？　など様々な疑問があったが、蓋を開けてみれば『KOF2002』でかなり高いレベルを誇っていることが分かった。最も プレイされているのは『KOF2002』ということで、日本の事情とはかみ合わないのが残念。



台湾勢は大きな目標でいてほしい（づね）
闘劇は台湾人が優勝できると思う（トラ）

（前ページから続く）このことがきっかけとなって、グループの枠を超えて仲良くなっていきましたね。
づね：リーダー同士がチームを組む、まさかのコラボレーションだ。偶然だけど『Duelling the KOF』仲介役になっていたとは（笑）。

日台で腕を磨きあって シーンを盛り上げていきたい

づね：「闘劇'10」への意気込みは？　今回、トラは日本予選に参加だよね？
トラ：そうです。日本の出場枠で予選に挑みますが、台湾人の力になりたいですね。私がある程度勝ちを重ねれば、台湾代表が決勝大会で勝ちやすくなりますから（笑）。でもまずは予選通過が目標。今の話は、そんな展開になったらいいなという希望ですよ。私は現在、優勝ができる実力に及びませんが、台湾人に優勝してもらいたいです。
づね：僕も予選には参加するけど、決勝大会会場で実況をするかもしれないから……どうなんだろう（笑）。予選がダメだったら会場で実況なのかな。ところで、日本に住んで、日本のプレイヤーと闘う機会がいっそう増えたトラに改めて聞きたい。「闘劇'10」で台湾のプレイヤーは優勝できると思う？
トラ：そうですね。台湾人が優勝できると思います。注目しているのは台湾vs日本という図式ですよ。

——『KOF』は、さらに中国、韓国など各国にも強いプレイヤーが居ますが、それぞれの国へのライバル意識みたいなものはありますか？
トラ：そのような意識は無いです。ライバルというより交流ができることがうれしいですよ。他の国の新しい動き、闘いが見られることが楽しいのです。
づね：海外が盛り上がっている。そのおかげで僕たちも日本で楽しくプレイできる。この国際性が『KOF』というシリーズのいいところだと思うね。
トラ：台湾のプレイヤーも、日本の人たちと交流できることがうれしいですよ。
づね：『KOF』が世界で楽しまれるのはいいこと。いろいろな人とつながりが生まれて、舞台のスケールも広くなる。最近ではメキシコでも盛り上がっているのだけど（注：P119コラム参照）、もしかするとそこも巻き込んだ企画が開催されるかも!?

——最後に一言、お願いします。
づね：これからも日本と台湾がお互いを磨きあって『KOF』を楽しんでいきたいね。日本プレイヤーがより高みに上がるためには、いっそのこと「闘劇'10」は台湾が勝って、日本の欠点を舞台上で言ってもらうことが刺激になると思う。海外戦で負けが続きながらも、いまだなぜか高い日本勢のプライドを折ってくれた方がいいかなと、日本勢ながら思ってしまうよ。それだけ台湾には大きな目標でいてほしいという希望も込めているし、格闘ゲームは自分以上の存在がいた方が面白いから。あえて日本プレイヤーの向上のために言うのだけど。
トラ：台湾人に向けての言葉になりますが、プレイスタイルを制限しないでください。例えば京のしゃがみ対空Cを禁止にするなどですね。対戦ルールで寛容な点は日本の良いところですね。
づね：最後にもう一つ。今日の対談でトラも触れていたけど、日本のプレイヤーは対戦を楽しむことを忘れている人が多いと思う。最前線で戦う人が海外戦などの大会で勝ち負けにこだわるのは当然だけど、全員がそういう意識だけに捉われると、初級者、中級者のうちから楽しむことを忘れがち。まずはプレイすることを楽しんでほしいね。


対談の終わりに、おたがい「闘劇'10」の健闘を祈って、気合いを入れる（?）2人。今年は昨年以上の好勝負が観られるハズだ！

そして「闘劇'10」へ！　頂点に立つのはどっちだ!?

遠征予定プレイヤー必見！ 台湾ゲーセン事情

Q1 台湾のゲームセンター、日本とはどう違うの？

A1 筐体は日本と同じものもあるが、この筐体のプレイ料金は高いので、通常のテレビにつなぐ、料金の安いゲーム機のような筐体（?）でプレイすることが多いそうだ。ただし、トラが住んでいた台湾最大の都市、台北は近年の政策により、ゲームセンターの営業が難しくなっており、プレイする環境は厳しくなっているようだ。



Q2 台湾のゲームセンターのプレイ料金は？

A2 日本同様の筐体を使った店舗の料金は高いところで10～15元（35円～50円）だが、全体的には5元のお店が多い。台湾南部では、さらに安い2.5元の店舗もあるとか。

Q3 台湾で最も人気のゲームは？

A3 トラ氏によるとやはり『KOF2002UM』に人気が集中しているとの答えが。他のゲームはプレイ料金が高いゲームもあることから、プレイヤーが分散する傾向があるという。日本の様に音楽ゲームなどの大型筐体ゲームも、台数はあまり多くないという。

Q4 NEOGEOゲームのボタン配置は日本と違うと聞いたことあるけど？

A4 Aボタンの下にDボタンがある、台湾独自の配置になっている。なお、レバーは日本と同じもの。韓国で好まれ使われている太いレバーではない。

これが台湾式 MVS筐体のボタン配置



この微妙な位置（?）のDボタンが最大の特徴。日本人からすると、C+Dの吹っ飛ばし攻撃系操作に不安を感じてしまうが

Xbox 360 × CAPCOM presents "SUPER Street Fighter IV" 発売記念

闘志追撃 拳をかけろ！ STREET FIGHTER IV 全国大会 リポート

STREET FIGHTER IV NATIONAL TOURNAMENT

ベルサール秋葉原にて開催された「闘志追撃 拳をかけろ！『ストリートファイターIV』全国大会」には強豪プレイヤーたちが勢ぞろい。ハイレベルで熱い闘いが数多く見られたぞ。

Text：よるよる

一回戦～準決勝

一回戦から、闘劇覇者「キャベツ」を擁する【レタスサンド】と、昨年の全国大会準優勝者の「あーるえふ」を含む九州地区代表チーム【おこづかい2000円】が激突。接戦が予想されたが、「あーるえふ」が飛び道具をほとんど使わないスタイルで先鋒「志郎」のアベルを圧倒し、その勢いのまま一回戦を勝ち抜いた。昨年の全国大会優勝者「伊予」が率いる【ボウヤ道場】は、一回戦で「りき」のベガが爆発、会場を盛り上げる力強いプレースタイルで「ベガカレー」を退け、「青汁ガイル」をダブルK.O.に持ち込むなどし、勝利。

二回戦には『ストIV』の看板プレイヤーの一人「ウメハラ」を擁する【試合数】と【カイザーフェニックス】の闘いが繰り広げられ、ギャラリーの視線を集めたが、ルーファスの持ち味を最大限に生かした「MDR」が【試合数】を3タテで下した。関東最強チームと名高い【HEELS】も実力を発揮し、二回戦を順調に勝ち上がった。

準決勝での一番の見どころとなったのは【カイザーフェニックス】と【HEELS】の「MDR」vs.「ときど」のカード。両者の体力があとわずかというところで、「ときど」が選択した逃げジャンプに対して、「MDR」が取った行動はまさかの救世主キック→上段攻撃。"勝ち"を引き寄せる奇跡的な選択で会場のギャラリーをも味方につけ、決勝へ駒を進めた。



「MDR」が仕掛ける駆け引きに会場は大盛り上がり。この日一番の歓声を浴びたプレイヤーだ。

大会決勝

決勝戦では【おこづかい2000円】と【カイザーフェニックス】が激突。まずは「金デヴ」が「飛翔」を退け、「金デヴ」を「ぱみゅ～」が倒し返し、その「ぱみゅ～」を「あーるえふ」が倒すシーソーゲームとなる。先に大将を引きずり出された【カイザーフェニックス】だったが、この日の「MDR」の勢いは「あーるえふ」を持ってしても止まらず。大将戦にまでもつれ込んだ決勝戦は、最後は「ももち」の豪鬼が持ち味である丁寧な立ち回りと鋭い起き攻めで「MDR」を退け、【おこづかい2000円】が優勝を果たした。



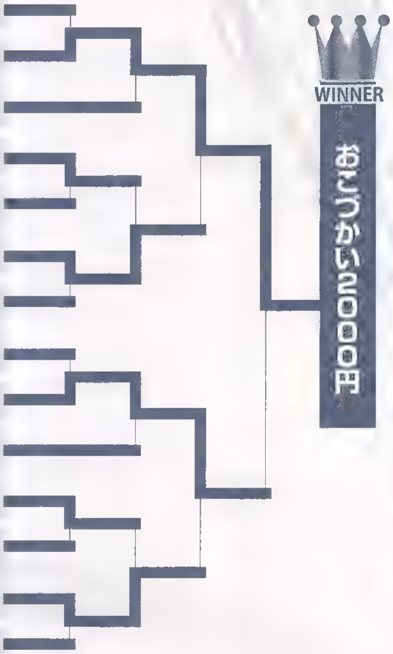
注目キャラ・ルーファス

「MDR」のルーファスが多用していたのが、相手が投げにくるタイミングに合わせて低空ファルコーンキックを出すという見返りの大きい逆二択。投げを二択に使う状況や、連係の締めとしてとりあえず投げるという状況を見計らって仕掛けるファルコーンキックが次々とヒットしていたのが印象的だった。また、EX救世主キックをガードされた後に、無敵のある上段攻撃を繰り出す場面も多く見られた。こうした大胆な選択肢が光るのも、ルーファスの強みだ。



投げを読んだら低空ファルコーンキックから地上コンボへ！　反応と経験が生きる瞬間だ。

チーム	メンバー
レタスサンド	志郎（アベル） キャベツ（ヴァイパー） おじさんボーイ（サガット）
おこづかい2000円	金デヴ（ルーファス） あーるえふ（サガット） ももち（豪鬼）
ちぢプロデュース	[illegible]（バルログ） すとらいくさん（ケン） [illegible]（ダルシム）
ボウヤ道場	伊予（ダルシム） ネモ（春麗） りき（ベガ）
暴れ馬	青汁ガイル（バイソン） ベガカレー（サガット） だしお（ヴァイパー）
えい田リク尊	リクそん（サガット） 前田太尊（バイソン） えいた（豪鬼）
くま味コーラ	八頭（ガイル） くま（ベガ） 味ぽん（ルーファス）
高モチベ	板橋ザンギエフ（ザンギエフ） ふ～（リュウ） 中足絶唱TKD（フォルテ）
カイザーフェニックス	MDR（ルーファス） ぱみゅ～（バイソン） 飛翔（サガット）
試合数	ウメハラ（リュウ） 祐☆（豪鬼） ボンちゃん（サガット）
チームTRF	ミゾテル（ブランカ） はなまるき（サガット） ハネヤマ（春麗）
黒豆	ビーン（アベル） 黒魔術師（サガット） ブラックマンバ（ブランカ）
HEELS	マゴ（サガット） ときど（豪鬼） あきら（E.本田）
チュン麗love	ヒエ（サガット） Y24（春麗） うめちん（リュウ）



優勝チーム『おこづかい2000円』コメント

――全国大会を制した、今の感想をお聞かせください。

金デヴ：大きい大会で久しぶりに優勝できてよかったです！

ももち：応援してくれた皆のために優勝したかったのでよかったです。

あーるえふ：前回大会は準優勝だったし、今回優勝できてうれしいです。

――本日優勝した、最大の要因は何だと思いますか？

金デヴ：チームワークがよかったです！

ももち：弁当。

あーるえふ：チーム全員が活躍したおかげです。

――闘劇'10の「ストリートファイターIV」には参加するのでしょうか？　また参加するのであれば意気込みをお願いいたします。

金デヴ：もちろん参加します。闘劇も頑張ります！

ももち：ストIVとストIII 3rdの二冠を目指します。

あーるえふ：この3人で出るので、また優勝したいです。



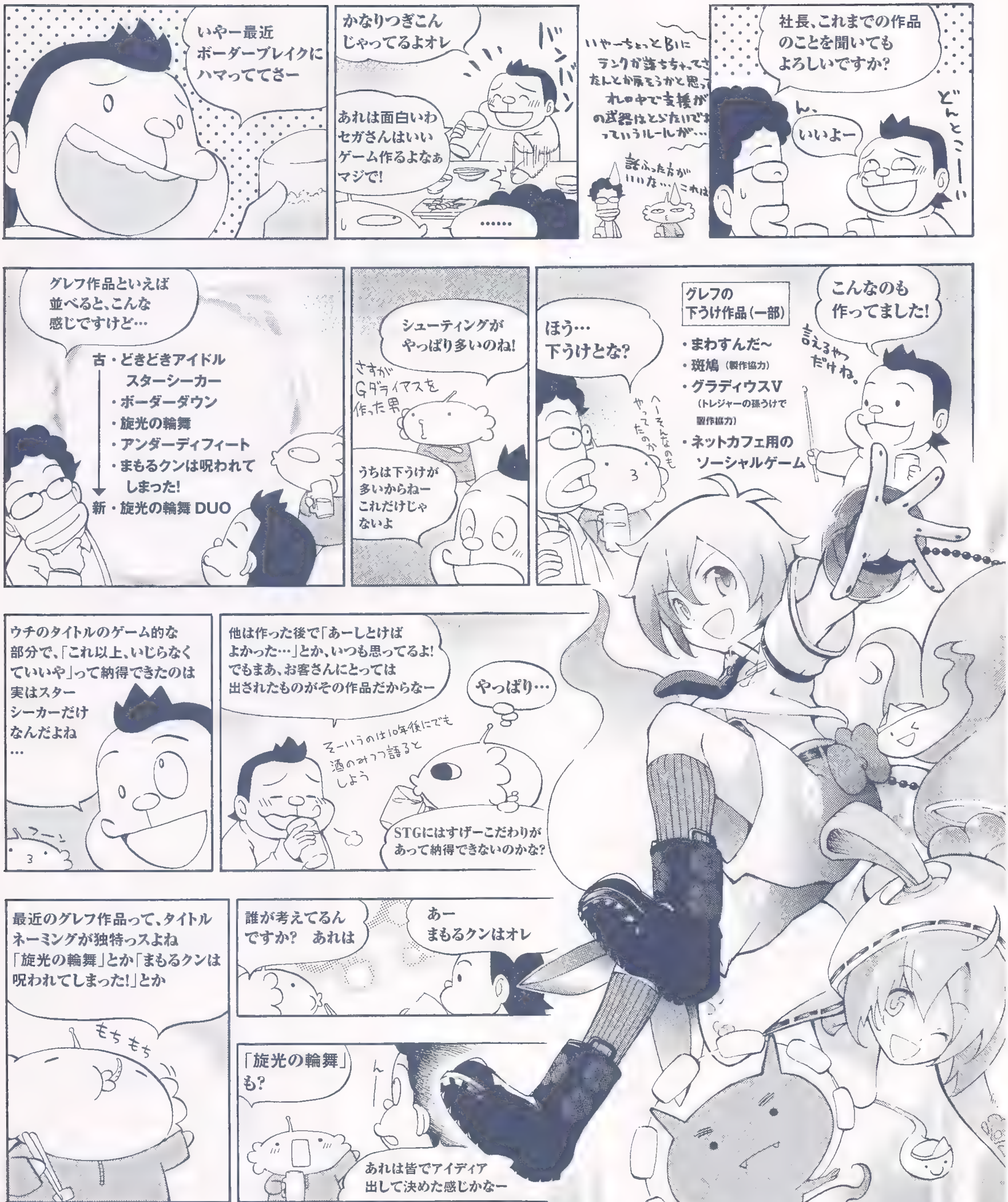
優勝の瞬間、3人で抱き合って喜んだ。豪華メンバーの中での優勝なだけにうれしかったのだろう。



優勝チームの【おこづかい2000円】には黄金のグローブと特別称号が進呈されたぞ！



居酒屋
もりもっこり
かんぱーい!!
今日は何するんですか?
この居酒屋で…
きゅー
えーとですね
今日は10周年を
迎えた会社の
……
臨時担当
松浦さん
インタビュー…
業界ミステリー
発見ツアー
ばみゅーだとらいあんぐる!
おい〜ふ
むに
第10回
出張! 月刊グレフ通信「社長に聞く!」
ばみゅうださいまる
葉生田采丸
店員さーん!
変なヤツが
居ますよー!!
おどろいた?
あっ
あれ変態ッス
ヘンタイ!
あ…あの
葉生田さん
この人が今日の
ゲスト、
グレフの社長
やってる方ですよ!
え!?
コレが
!?
えーと…
んじゃ俺も
ホッピー!
グレフ社長 丸山博幸氏
一応かいせつ
グレフとは?
元タイトーの丸山社長が
アーケードゲームを作りたくて
立ち上げた会社である。
しっとるけ?
「旋光の輪舞」シリーズや
「まもるクンは呪われてしまった!」
などを作った
トコ。
アルカディアでは
「月刊グレフ通信」で
おなじみです
そーそーグレフも
ついに10周年記念
なんだよねぇ
まあ…そーいう
ことなら…
フーおどろいたよ…
ゲーセンの一角をになう
グレフさんに10周年
スーパーインタビュー
だ!!
ビシッ
あ、オレも
現役でゲーセン
いってるよ!



中小企業下請け事情

中小のゲームメーカーは、自社製品の開発以外に、他社の作品の製作や、製作効力、いわゆる「下請け(したうけ)」を行っているところが多い。孫請けというのは下請けのさらに下請けのこと。読者のみなさんが普段何気無く遊んでいるゲームに、意外なメーカーがかかわっていることもあるかも?

攻略ムック：エンターブレインムック「旋光の輪舞　バリスティックメサイア」、
イラスト集：同「ピュア・テンパランス」のこと。ファン方は必見です。



※曽我部君：イラストレーターの曽我部修司氏のこと

ペルナちゃんこぼれ話　本作に登場するペルナは、群体という特徴をもっている。ちなみに、開発当初は「チャイドルキャラ」という設定しか決まっていなかったが、サウンド担当・渡部恭久氏の発案により物語上の重要キャラとなり、群体の設定が加わった。昆虫は群体という設定から派生して出てきたアイデアだったそうだ。



葉生田采丸先生のホームページ
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

ちょっとゲーセンいってくるわ！

第11回

幣誌Geek編集長のコラム。今回は、コンシューマータイトルが特集であることへの弁明？
編集長、よく読むと相乗効果の部分、結局読者に丸投げしてないですか？

アーケードゲーム専門誌なのに……（今月はコンシューマータイトルが特集です！）

4月4日に開催されたストリートファイターⅣの全国大会会場にて、ついにスーパーストリートファイターⅣのアーケード版が発表となりました。今月号ではそれを記念して、PS3／Xbox360版スーパーストリートファイターⅣを特集しました。

アーケードゲーム専門誌を標榜する弊誌が、コンシューマ版を、それも巻頭で取り扱うことには躊ちょがありましたが、弊誌読者との親和性、またこの時期の話題としては最適であると考え、取り扱いを決めました。

あるアーケードゲームのコンシューマ版が発売になると、ゲームセンターの賑わいは収束に向かっていくのが常です。

コンシューマ版がアーケード版より先行するという今回のケースにおいては、最初からアーケード版の人付きに制約がかけられているという捉え方もできようかと思います。

ゲームセンターの発展を願う本誌にとっては、歓迎ばかりはできない展開ということはあります。

しかし、アーケード版の稼動自体危ぶむ観測も流れた中でのアーケード版稼動の決定は、素直に喜びたいと思っています。

日本のゲームセンターが主要な市場だとだれもが考えていた対戦格闘ゲームは、ネット対戦環境の進化が手伝って、いつの間にか北米を中心としたコンシューマ版の市場の方が大きくなり、その比率は2：8とも1：9とも言われています。ニッチに追いやられる中で、アーケードゲームに根ざしたスタンスの我々としてはどう立ち振る舞っていくべきでしょうか。

敵対していてもしようがない。コンシューマ版との相乗効果をひねり出し、何とかゲームセンターを盛り上げていくことを考えるべきでしょう。

ゲームセンターには、ゲームセンターでしか味わえない楽しみがあることは間違い無く、それは本誌読者であれば、共有する価値観でしょう。

コンシューマ版しかやらないプレイヤーにゲームセンターならではの楽しみ、アーケードゲームならではのコミュニケーションを（再度）味わってもらいたい。このような考えあってのスパⅣ特集でした。

最近ゲームセンターには足を運んでいないが、スーパーストリートファイターⅣは買った、という読者の方がいらっしゃれば、これを機に、ゲームセンター（再）デビューを目指してみてはいかがでしょう？

きっと新しい発見があるはずです。また、本誌読者の周囲にコンシューマ版オンリーのプレイヤーが居たら、ぜひゲームセンターに誘い出してください。ストリートファイターⅣを契機に、数年ぶりに格闘ゲームに手を付けたという話をよく聞きます。彼らをゲームセンターに呼び込むことができれば、ピンチをチャンスに変えることも可能でしょう。

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。ストIIの間はずっとCPUで昇龍拳の練習をし続け、対戦デビュー戦では国電ベガの洗礼を受けて、しばらく立ち直れなかった一人用編集長。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

アンケートはがきの書き方
自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

EDITOR's NOTE

●創刊以来守ってきた「アーケードゲームメイン」という純血の方針を初めて転換して、『スパⅣ』を特集しました。葛藤はありましたが、読者の方々の理解は得られると考え、エイヤと決行しました。反応は数字となって返ってきますが、ぜひご意見もお寄せください。(杉田)

●はじめまして! 今月から本誌デビューの新人コジマです。デビューといっても、産地直送ばりにピッチピチ&目が眩む程光を放つヤングを想像されると困ります(ん～)。先輩諸氏にご迷惑をお掛けしない程度に暴れ……あ、いや、頑張ります。よろしくお願いしますっ!!(編集小島)

●毎号数件、届け先不明や長期不在で読者プレゼントが戻ってくる。残念ながら受け取られなかった賞品は再抽選となる。このような配達事故を防ぐため、字が汚い・鉛筆書きの場合も高確率で抽選対象外となる。氏名は正しく丁寧に、住所も建物名まで記入してほしい。(霜田)

●『スパⅣ』の特集記事、いかがだったでしょうか?記事に協力してくださったプレイヤーの皆さま、本当にありがとうございました。特集内でご紹介させていただいたiPhone/iPod touch版『ストⅣ』アプリは本ッ当に面白いので、今からでも闘劇種目になりませんかね?(笑)。(よるよる)

●『BB』大規模Ver.UP、『SFC』もVer.UP&武器デザインコンテスト始動と、担当タイトルが活気づいてきていい感じ。『VF5FS』もそろそろ動きがあると盛り上がるんだが……。後はこの記録的寒波とかいう無理ゲーを何とかしてくれ。寒くて釣りどころじゃない。(プレビが超気になるitakyo)

●3月半ばから禁煙を始めました。本当にきつかったのは禁煙開始から3日目。対戦なんてしちゃったから、負ける度にタバコを買ってこようか悩んでました。1カ月月経った今は平気になったけど、代わりに「1カ月禁煙できたんだからいつでも禁煙できる」とかいう誘惑が最大の敵。(KYO)

●行ってきました『三国志大戦3』全国大会。デッキのバリエーションが豊富かつ、大激戦、好勝負の続出でかなり高まりました! 兀突骨君主の判断力には脱帽です。そして次号は、書き下ろしのショートストーリーや設定が満載の『アルカナハート』特集を掲載予定。お楽しみに!(河野)

●『ボーダーブレイク』がバージョンアップして、巷の盛り上がりが最高潮に。もちろん、私も一緒に盛り上がってます。まだデモでしか見れない新マップも控えてるみたいなので、しばらくの間この盛り上がりは収まりそうにありませんね。(S5から上を目指そうか悩み中のOYZ)

●半ば意地で続けてきたゲームセンターイベントリストですが、残念ながら今回をもって最終回となります。とはいえ、店舗イベントのバックアップ自体をやめるわけではないので、何か情報があれば編集部までご一報を。(松浦恵介)

●いよいよ待望の『スパⅣ』が発売!アーケード版に比べてキャラクターが倍近く 増えたため、なにを使うか悩みどころ。オススメはいぶきかな? 起き攻めが強 い!『KoFⅩⅢ』も出るし、格ゲーはまだまだ熱いよ!(ケンちゃん)

●『スーパーストリートファイターⅣ』は、コンシューマー版が出る前にアーケード版の発表が。それだけ声が大きかったってことでしょうかね? コンシューマー版しか今のところ出ていない同タイトルですが、総力を注いで特集しました。その分大変でしたが……。(尾崎)

●『QMA7』の初級ダンジョンですが、地下10階の対ボス戦以降はかなり難易度がアップするので正直ビックリ。地下15階まで到達するのは相当キツいですが、みんなで力を合わせてクリアしたときの充実感は格別。それにしても、アッという間にお金が無くなる(笑)。(たてしゅ)

●脚が太くてお尻が大きい女性が好みだと言ったら、尾崎さんに「それって太ってるだけじゃ」(優しく意訳)と言われました。そうだったのか嫁よ。そして読者ハガキで気にかけて下さったカボペルデさん、エイチさん、本当に有り難うございます。これからもこれを励みに頑張ります!(松浦大輔)

●突然お邪魔させていただきました、IKaと申します。思い起こせば高校生時代。ゲーセンがわりになっていた駄菓子屋の店先で『龍虎の拳』を目の当たりにして、「すげえ時代になった」と夢中で遊んでいたことを鮮明に思い出します。今遊んでも楽しいからスゴイ。藤堂ラブ。(IKa)

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555(土・日・祝祭日を除く12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 恵介／尾崎 貴也／松浦 大輔／小島 賢治
■編集協力(五十音順)　杏野はるな／age／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／黒鉄タカスエ／京城／KYO／極限堂／げっつ☆先生／KEN／ケンちゃん／C・LAN(トリスター)／スズキド／ジャイダル／スズキド／禅／たてしゅ／田渕健康(トリスター)／鉄拳番長／パチ／ハメコ。／fan114／ペルナ／miya／モリカワ／矢永／よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二(THINKSNEO)
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■フォトグラフ(五十音順)　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画(五十音順)　天野シロ／IKa／今井神／倉持結香／げっつ☆先生／高橋てつや／葉生田采丸
■業務部　青木 孝道／森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

月刊アルカディア5月号 [No.120]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.120
第11巻 第5号 通巻第120号 平成22年3月30日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11447-05
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
Web Site http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail arcadia-contact@arcadiamagazine.com

NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

人気タイトル目白押し!

KOFⅩⅢ、ボーダーブレイクVer.1.5 初音ミク「Project DIVA Arcade」

愛、特集誓います

アルカナハート3

そのほか、最新ゲーム情報満載!

NEXT NUMBER 2010年7月号は

2010年5月29日(土)発売予定
定価980円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com) http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂) http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

各コーナーへの投稿締め切り
8月号／5月17日(月)必着
9月号／6月16日(水)必着
10月号／7月16日(金)必着
※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!

ARCADIA No.121

アンケートはがき

005ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q5. 今後、希望する付録を以下の中から選んでください。

A5. □EXカード　□小冊子　□ポスター　□クリアファイル

□その他〔　〕

Q6. アーケード移植作・逆移植作の記事を、今後も読んでみたいですか？

A6 □Yes〔希望タイトル：　〕

□No　□見たくない

Q7. iPhoneを持っていますか？

A7 □Yes　□No

Yesの方にお聞きします［iPhone版「ストⅣ」を買いましたか？］　□Yes　□No

Q8. 今後、アルカディアがムックを発売する上で、読んでみたいムックのゲームタイトルを教えてください。

A8. 〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都 道 府 県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
(郵便切手不要)

郵便はがき

102-8790

483

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA 編集部

アルカディア No.121 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )			
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼント番号は P005 参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A10. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか〔 〕

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii □ニンテンドーDS（Lite、i、LL含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか〔 〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

Q13. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A13. □YES □NO
最近購入したタイトル〔 〕

おかげさまで10周年 ANNIVERSARY 10th エンターブレイン

株式会社エンターブレインは、おかげさまで創立10周年を迎えました。
エンターブレインでは、エンターテイメントのブレインになることを目指し、
人生を楽しむコンテンツを作り出し続けてきました。
今後も書籍・雑誌・映像・ゲーム・インターネットなど、あらゆるメディアを活用し、
老若男女すべての人に永く愛されるようなコンテンツを作り出していきます。
これからのエンターブレインに、ご期待ください。

2010年4月　株式会社エンターブレイン

今、あなたにオススメなエンタメはこれだ!!

START
エンターブレインの本を読んだことがある
- ある 1へ
- 初めて読んだ Aへ

1 特に興味があるのは
- ゲーム 2へ
- コミック 3へ
- 書籍・文庫 4へ
- スポーツ 5へ
- エンターテイメント全般 Bへ

2 ゲームを遊ぶときは
- 家で遊ぶ Cへ
- 外で遊ぶ Dへ

3 コミックを読んで・・・
- ハラハラ・ドキドキしたい Eへ
- ほのぼのしたい、笑いたい Fへ
- 新しい作品に出会いたい Gへ

4 読みたい本の種類は
- なんといってもライトノベル Hへ
- 実用・一般書籍で知識を高めたい Iへ

5 スポーツは
- 見るほうが好き Jへ
- 自分でも楽しみたい Kへ

A エンターブレインの情報満載。まずはこちらをご覧ください。 http://www.enterbrain.co.jp/

B インドア系エンタメ総合誌「オトナファミ」。





C 「週刊ファミ通」をはじめとするゲーム情報誌やゲーム攻略本。さらに乙女のための最強ゲーム誌「B's-LOG」。

D 国内唯一にして最強のアーケードゲーム専門誌、「アルカディア」。最新情報と攻略が満載。イベント情報も見逃せない。



E いばらが伝う古城を舞台に、生への脱出劇が繰り広げられる「いばらの王」。5月1日からは劇場アニメも公開。



F 笑いと涙でつづる、なごめる猫マンガ「くるねこ」。日本と古代ローマを行き来する空前絶後のタイムスリップ風呂マンガ「テルマエ・ロマエ」。





G 人気作家の魅力あふれる作品を集めた大人気コミック誌。「コミックビーム」、「Fellows!」、「コミックビーズログ キュン!」。



H オリジナル作品から人気ゲームのノベライズまで。幅広いラインナップのファミ通文庫、B's-LOG文庫。ファミ通文庫「文学少女」シリーズは5月1日から劇場アニメも公開。



I 料理レシピがいっぱい、「うーら」ムックシリーズ。人生が変わるこの一冊「夢をかなえる話し方　人生が変わる5つの習慣」。





J 競馬ファンなら「サラブレ」、プロレス＆格闘技ファンなら「kamipro」。



K DVDと誌面でゴルフを上達させる「GOLF mechanic」。



enterbrain
株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　☎0570-060-555（代表）　◆エンターブレイン総合サイト　http://www.enterbrain.co.jp/
◆本製品は書店等でお買い求めください。（発売元：角川グループパブリッシング）　◆品切れの際は書店にて御注文いただくか、通信販売を御利用ください。
◆通販サイト「ebten- エビテン -」　http://ebten.jp/eb-store/



月刊アルカディア
ARCADIA No.121
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447-06

4910114470605
00933